Fundamentos do Desenho Artístico

AULA DE DESENHO

Fundamentos do Desenho Artístico

wmfmartinsfontes
SÃO PAULO 2009

Título do original espanhol
ALTA DE DIBUJO. FUNDAMENTOS DEL DIBUJO ARTÍSTICO
Publicado por Parramón Ediciones, Barcelona, Espanha

© Parramón Ediciones, S.A., World Rights
© 2007, Editora WMF Martins Fontes Editora Ltda., São Paulo, para a presente edição
Rua Conselheiro Ramalho, 330 São Paulo SP Brasil

Textos
GABRIEL MARTÍN ROIG

Realização de exercícios
MARTA BRU
MARTA BERMEJO TEIXIDOR
CARLANT
MERCEDES GASPAR
ESTHER LLAUDET
GABRIEL MARTÍN ROIG
ESTHER RODRIGUEZ
ÒSCAR SANCHÍS

Fotografias
NOS & SOTO

1ª edição brasileira 2007
2ª tiragem 2009

Tradução
IVONE C. BENEDETTI

Acompanhamento editorial
LUZIA APARECIDA DOS SANTOS

Preparação do original
RENATO DA ROCHA CARLOS

Revisões gráficas
SOLANGE MARTINS
MARISA ROSA TEIXEIRA
DINARTE ZORZANELLI DA SILVA

Produção gráfica
GERALDO ALVES

ISBN: 978-85-60156-45-0

Impresso na China

Este livro não pode ser reproduzido no todo ou em parte, estocado em sistemas eletrônicos recuperáveis nem transmitido por nenhuma forma ou meio, eletrônico, mecânico ou outros sem a prévia autorização de Parramón Ediciones S.A., Ronda de Sant Pere, 5, 4ª Planta, 08010, Barcelona, Espanha.

Fundamentos do Desenho Artístico

Sumário

Introdução, 6

CONHECIMENTO DOS MATERIAIS, 8
Desenho por fricção, 10
Grafite, linha, controle e caráter, 12
Carvão, o material mais antigo, 16
Técnicas tonais com carvão, 20
Giz pastel, calidez e opacidade, 24
Sanguina ou sangüínea, força e originalidade, 28
Esfuminho, possibilidades de desenho, 32
Borracha, um instrumento muito versátil, 36
Lápis de cor, amor ao detalhe, 40
Pastéis, entre o desenho e a pintura, 44
Papéis de desenho: conheça as diferenças, 48
Técnicas úmidas: desenho com pincéis e penas, 50
Aguada, todo um leque de tons, 52
Mostruário de efeitos com o pincel, 56
Tintas: traços e efeitos, 58
Efeitos e texturas com aguadas, 62

PRIMEIROS PASSOS, 64
Como conseguir um traço profissional, 66
Como educar os movimentos da mão, 68
Começa-se aprendendo os traços básicos, 70
Desenho automático, 72
Técnicas para treinar o domínio do lápis, 74
Firmeza da linha, volutas e *dégradés*, 76
Representação do volume dos corpos, 78
Hachuras: possibilidades e combinações, 80
Traço curvo: tridimensionalidade da forma, 84
Pontilhado: técnica divisionista, 86
Risco e silhuetagem, 88
Desenho de um objeto a lápis, mantendo-se as proporções, 90
Traços e perfis, 92
Paisagem linear: controle do traço, 94

SELEÇÃO E COMPOSIÇÃO DO MOTIVO, 96
Fatores para a escolha do motivo, 98
Composição e estrutura, 100
Geometria dos corpos, 104
Como calcular as proporções, 108
Desenhando com quadriculado: ampliação proporcional, 112
"Método de Lorrain": a harmonia na composição, 114
Ponto de vista: transformações do modelo, 116
Esquemas compositivos: o equilíbrio da imagem, 118
Equilíbrio e ritmo: a ordem visual, 120

LUZ E ATMOSFERA NO DESENHO, 124
Técnicas tonais, 126
Sombreado, 128
Como se deve sombrear? Manchas, tons e hachuras, 132
Como controlar a qualidade do grisê?, 134
Divisão em zonas: controle da sombra, 136
Importância do *dégradé* tonal, 138
Fundos tonais: desenhando sobre papel colorido, 140
Contrastes e efeitos de volume, 142
Valores tonais e modelado, 144
Luz e ambiente: iluminação da atmosfera, 148
Claro-escuro: máximo contraste entre luzes e sombras, 150
Técnicas de esfumado, 152
Esfumado, contornos suaves, 154
Como utilizar a textura do papel, 156
Arrependimento sem borracha, 158
Efeitos de profundidade no desenho, 160
Noções básicas de perspectiva, 162
Como desenhar a atmosfera interposta, 168
Efeito criado pelos planos sucessivos, 170
Um primeiro plano contrastado, 172

DESENHO EM CORES, 174
Desenho com lápis de cor e pastel, 176
Técnicas convencionais de desenho com o pastel, 178
Como misturar cores, 182
Técnicas de desenho com lápis de cor, 184
Misturas com hachuras: efeitos ópticos da cor, 186
Técnicas de tracejado e de branqueamento, 188
Raspagem ou esgrafito: o empaste, 190

PASSO A PASSO, 192
Desenho de uma figura nua com carvão, 194
Natureza-morta com sanguina, 198
Técnica do apagamento: desenhando realces de luz, 200
Paisagem sobre papel de tom cinzento, 202
Interior com a técnica do branco sobre branco, 204
"Técnica com três cores": um desenho com qualidades pictóricas, 208
Como usar o esfuminho: uma mancha desmanchada, 212
Desenhando com pigmento em pó, 214
Esboços com lápis de carvão composto, 216
Natureza-morta com efeitos de claro-escuro, 218
Realces de giz pastel branco: uma explosão de luz, 222
Desenhando com grafite uma perspectiva atmosférica, 224
Uma flor com muita água: fluidez e sinuosidade, 226
Um pátio interno com aguada, 228
Paisagem rural com aguadas e traços, 230
Desenho com pena metálica: texturas e hachuras, 234
A pena de bambu e seus efeitos, 236
Desenho com tinta branca e preta sobre papel colorido, 238
Natureza-morta com tintas coloridas, 240
Controle da linha: o tracejado, 242
Desenhando um animal com lápis de cor, 246
Uma menina com lápis-aquarela, 248
Técnica do pastel seco sobre fundo tonal, 250
Uma vista urbana com pastéis oleosos sobre um fundo tonal, 252

Glossário, 254

Educação sentimental do desenhista

O desenho é uma operação que nos possibilita representar uma imagem tridimensional sobre uma superfície plana, definindo os elementos formais básicos: composição, proporções, efeito de volume etc. Constitui a base indispensável para qualquer obra no sentido mais tradicional do termo.

Qualquer expressão artística se vale do desenho como meio para entender o projeto inicial. A escultura, a pintura, a arquitetura e, em muitas ocasiões, o cinema e a fotografia exploram previamente o modelo a partir de sua concepção em forma de desenho. O desenho é a obra primeira, o primeiro estágio de qualquer obra de arte, a partir do qual se desenvolvem a primeira idéia, as primeiras impressões; é o meio conceitual básico para muitos artistas. Apesar disso, o desenho também tem autonomia, pois se apresenta como excelente meio para reproduzir o mundo que nos rodeia e, na maioria dos casos, surge como obra final.

Assim como qualquer forma de linguagem, o desenho tem uma técnica que se pode aprender. Não se trata de um dom especial que só alguns poucos possuem. Do mesmo modo como a escrita é constituída por letras que formam palavras que, por sua vez, constituem frases, o desenho começa com uma sucessão de pontos que formam linhas, e estas se sobrepõem para criar formas, hachuras, grisês ou manchas. O segredo de todo desenho está em aprender a observar, analisar realmente o motivo e dominar o desenho prévio, ou seja, o plano, esboço, estágio preliminar a partir do qual se engendra a composição, o enquadramento e as proporções, mais do que na capacidade ou incapacidade de aplicar determinada técnica.

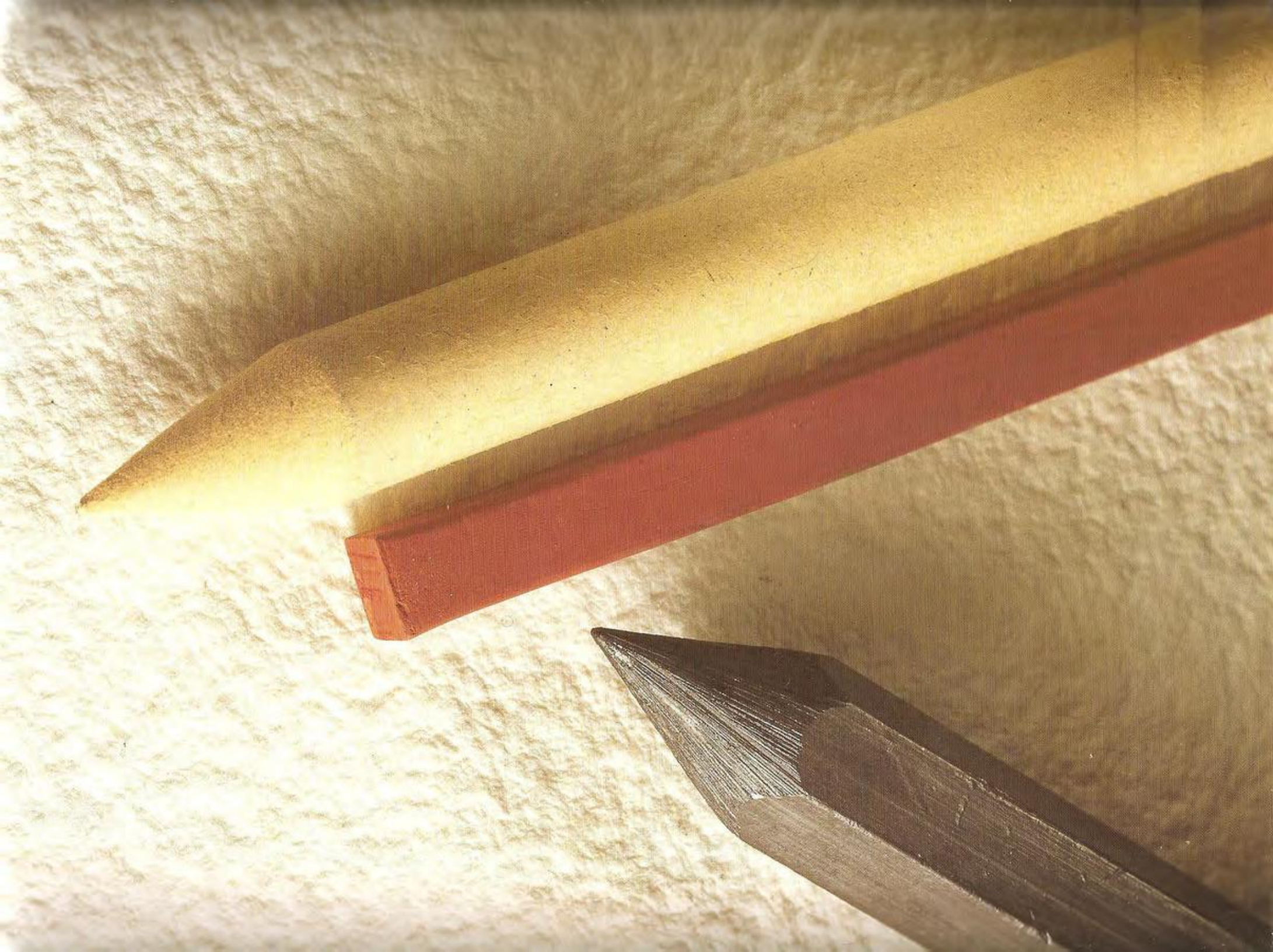
Portanto, previamente ao desenho existe uma educação sentimental do desenhista – que poderia ser chamada de desenho do desenho –, baseada num conjunto de propostas e formulações abstratas e esquemáticas que nos possibilitam compreender e resolver melhor o modelo, estabelecer uma relação entre a aparente desordem do gesto e a clareza da estrutura.

Conscientes de que o maior obstáculo com que tropeça qualquer amador é a falta desse conhecimento básico, neste livro oferecemos tudo o que é necessário para a iniciação no desenho artístico. Nele pormenorizamos e explicamos de maneira clara e metódica cada um dos atos e planejamentos que o profissional realiza, muitas vezes de maneira instintiva, sem esquecer outros fatores também importantes, como a educação da mão, o domínio do traço, a composição e os efeitos plásticos possibilitados pelos diferentes materiais etc., fatores básicos que é imprescindível compreender e dominar quando se pretende desenhar com desenvoltura.

A base de qualquer desenho é a composição e a estrutura; daí a importância dos primeiros traços.

Conhecimento dos materiais

O ARTISTA TRANSFORMA EM OBRA DE ARTE A CONCEPÇÃO DE SUA EXPERIÊNCIA. COM EXERCÍCIO CONTÍNUO, APRENDE A USAR SEUS PRÓPRIOS MEIOS. NÃO HÁ REGRAS FIXAS PARA ISSO. AS REGRAS PARA UMA ÚNICA OBRA TOMAM FORMA DURANTE O TRABALHO E A PARTIR DA PERSONALIDADE DO CRIADOR, DE SUA TÉCNICA E DO FIM QUE ELE SE PROPÕE...
Emil Nolde, Jahre der kämft, *1956.*



GABRIEL MARTÍN. *BODEGÓN*, 2002.
CARVÃO E GIZ PASTEL PRETO

Desenho por fricção.

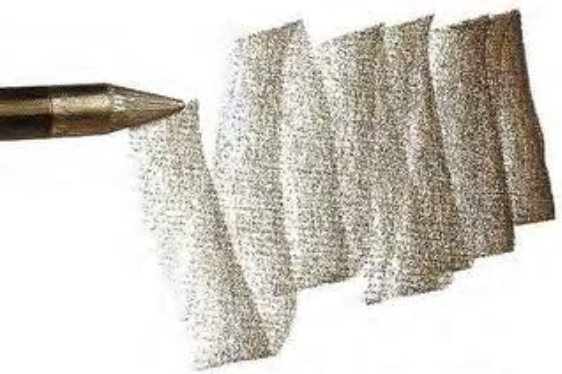
Quando se esfrega na superfície do papel

qualquer material que atue por meio de atrito, uma miríade de partículas de pigmento se desprende, deixando um traço intenso, mas pouquíssimo estável; basta tocá-lo com os dedos para que ele se desfaça e se disperse em forma de fuligem.
É justamente a falta de estabilidade desses materiais que os torna adequados para se começar a desenhar, uma vez que eles possibilitam retificar e corrigir com facilidade.
Embora o artista desfrute certa liberdade no manejo das técnicas, as leis do material são incontestáveis. Quem quiser iniciar-se no desenho e aproveitar corretamente o material que tem a seu alcance precisará conhecer essas leis e obedecer-lhes; caso contrário, não tirará proveito de todas as possibilidades oferecidas pelo material, o que repercutirá negativamente em seu trabalho.

Grafite, linha, controle e caráter

A

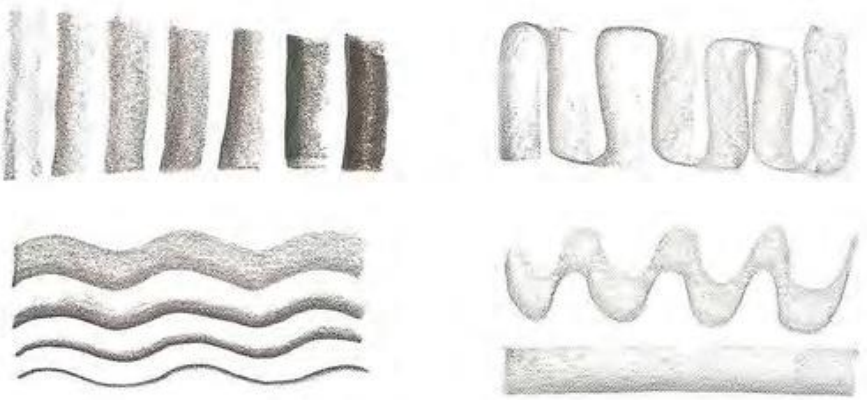
B



C

A forma da ponta e a posição da barra de grafite em relação ao papel são fundamentais para controlar a qualidade do traço. Obtemos diferentes resultados desenhando com a ponta afilada (A), com a ponta gasta (B) ou com o grau máximo de inclinação (C).

O grafite é um dos meios de desenho que gozam de maior popularidade tanto entre os estudantes de arte como entre os profissionais, em virtude de sua permanência e facilidade de manejo, comparativamente a outros procedimentos. Constitui o meio mais imediato, versátil e sensível, válido para realizar um rascunho rápido ou um trabalho detalhado. O grafite é quebradiço, oleoso e macio ao tato. É encontrado em várias apresentações: barras, lápis, minas e pó. Pode-se desenhar com grafite em quase todas as superfícies, e sua natureza oleosa torna-o bastante permanente. Não precisa de nenhuma fixação final, embora em determinados casos esta seja aconselhável. Em papel, apresenta um aspecto suave e aveludado, quando aplicado à maneira de grisê, ou intenso e agudo quando se pressiona sua ponta contra o papel. O artista tem um controle muito preciso da linha porque pode apagá-la e desenhar tantas vezes quantas precisar.



Convém experimentar as possibilidades do material, testando com lápis, barras e minas de grafite de diferentes durezas.

Barras de grafite em forma de lápis ou de corte hexagonal têm diferentes graus de dureza: as mais duras proporcionam um traço suave e são usadas para projetos preliminares. As barras mais macias proporcionam um traço mais intenso e espesso, sendo usadas para anotações gestuais e trabalhos tonais.

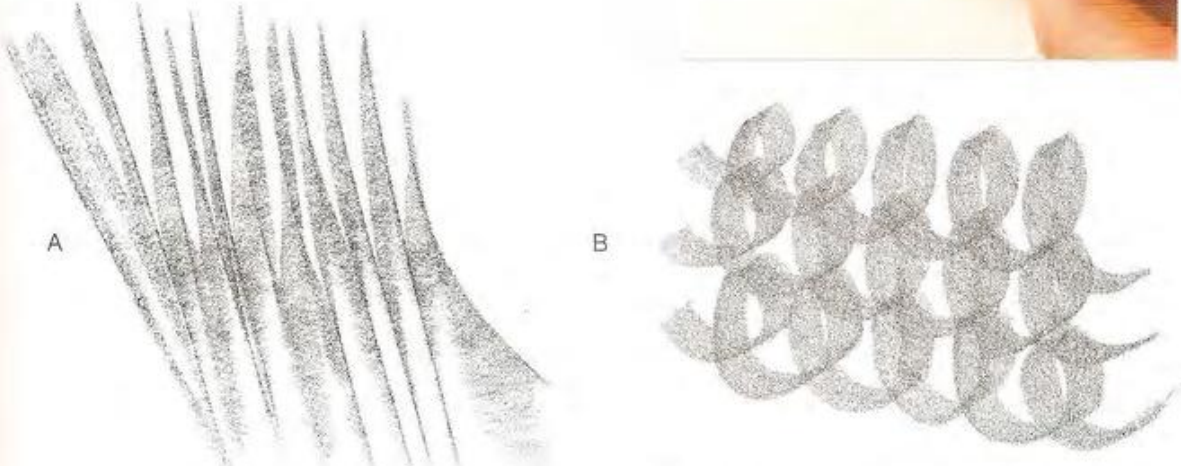
Também existem barras de grafite de corte retangular e de corte quadrado; assim como as de corte hexagonal, têm diferentes durezas.

GRAFITE EM BARRA DE CORTE QUADRADO E RETANGULAR

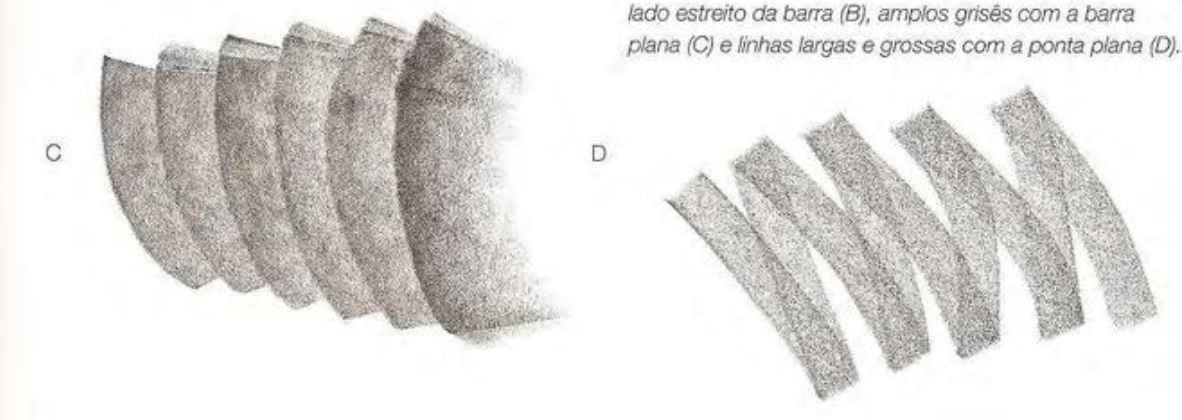
Existem algumas variedades de grafite em barra que podem ser usadas para trabalhos de grandes dimensões que exijam amplas áreas de sombra. São muito úteis para esboçar com traços grossos de forte intensidade. Em sua maioria, as barras de grafite não têm ponta e são concebidas para serem usadas de canto. Por não terem invólucro de madeira nem de plástico, sua ponta não fica limitada, possibilitando então uma grande variedade de traços.

A barra quadrada de grafite possibilita o tratamento de superfícies mais amplas. Desenhando com a barra transversalmente, conseguem-se amplos grisês.

Desenhando com a ponta da barra, a margem de tonalidade será mais estreita, embora mais intensa.



Observe uma amostra de traços e efeitos obtidos com a barra quadrada e com a barra retangular de grafite: marcas lineares com a barra longitudinalmente (A), espirais com o lado estreito da barra (B), amplos grisês com a barra plana (C) e linhas largas e grossas com a ponta plana (D).



As lapiseiras são muito cômodas, por possibilitarem fácil transporte e manejo. Assim como os lápis, as minas de lapiseira podem ser adquiridas em todos os graus de dureza.

GRAU DE DUREZA

As diferentes intensidades de traço possibilitadas pela mina de grafite dependem de sua dureza. Os lápis e as minas são classificados segundo o grau de dureza, expresso por meio de números e letras. Para o desenho artístico aconselham-se os grafites macios, que vão do HB às gamas mais altas do B. Os pertencentes à gama dos H, mais duros, destinam-se ao desenho técnico. Vale a pena comprar vários lápis e duas ou três lapiseiras diferentes para ter a opção de escolher o que mais se adapte a cada caso. Geralmente, o artista utiliza as minas mais macias porque sua gradação é mais intensa, embora em determinados casos seja conveniente alternar lápis de diferentes gradações num mesmo desenho e, assim, conseguir reproduzir desde a luz mais sinuosa até a sombra mais profunda e intensa.

O lápis de grafite permite um trabalho depurado e linear da figura. Para isso, bastará desenhar com traço firme e seguro, usando uma ponta bem afiada e evitando qualquer tratamento tonal. Nesse tipo de desenho, devem-se evitar os lápis demasiado macios ou – o que dá na mesma – de gradação alta.

Convém ter uma seleção de lápis de diferentes durezas para conseguir diferentes valores de traços.

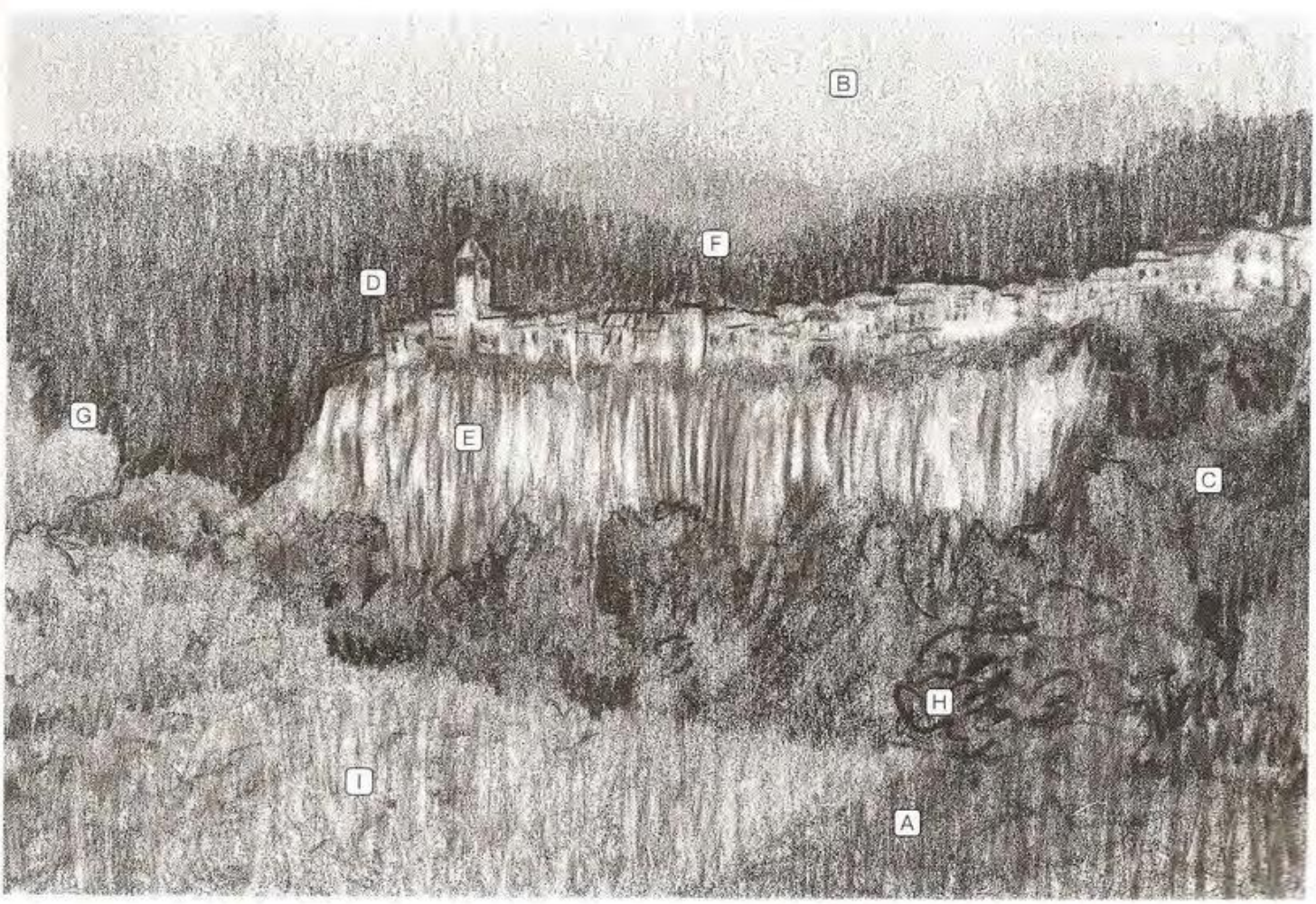
QUALIDADE DA LINHA

Para quem prefere traços largos, recomendam-se as barras retangulares ou quadradas, com o comprimento aproximado do dedo indicador. A combinação alternada de lápis e barra de grafite é fonte de criações fascinantes. O lápis possibilita um controle bastante preciso do tom da linha, enquanto a largura da barra de grafite permite cobrir rapidamente uma grande superfície de papel. As minas duras são adequadas para projetar desenhos detalhados e para os primeiros sombreamentos de uma obra; as mais macias, por sua vez, ressaltam as partes mais escuras. Muitos artistas preferem utilizar lápis de diferentes graus numa obra, criando assim um jogo interno de traço e tom.

É possível criar gradações contínuas com lápis macios e depois esbater os traços com os dedos ou com o esfuminho para obter um efeito mais difuso. Observe a presença de diferentes grisês e traços no desenho abaixo. A combinação de diferentes aplicações de traços contribui para conferir maior variedade e efeito de profundidade à obra.

A. Grisê clássico
B. Esfumado com os dedos
C. Grisês clássicos de diferentes intensidades sobrepostos
D. Hachura paralela intensa
E. Hachura de traços paralelos realizados com borracha
F. Dégradé
G. Contraste tonal para ressaltar diferentes planos
H. Arabesco para solucionar as texturas da vegetação
I. Traços abertos com a borracha sobre um grisê esfumado

Basta passar o dedo por cima para que o grafite se esbata, os traços se diluam e o grisê apresente um aspecto mais difuso.



O carvão consiste num pedaço de madeira carbonizada que permite riscar a superfície do papel com um traço forte de cor preta. É comercializado em barras cilíndricas, barras quadradas, em lápis e em pó. Trata-se de um meio de desenho muito instável e pouco aderente: para apagá-lo, basta passar os dedos por cima – portanto, essa ação pode ser modulada para se obterem cinzentos intermediários. Quando se sopra com força no desenho feito com carvão, o grisê do traço perde a força do contraste.

A

Carvão, o material mais antigo

B

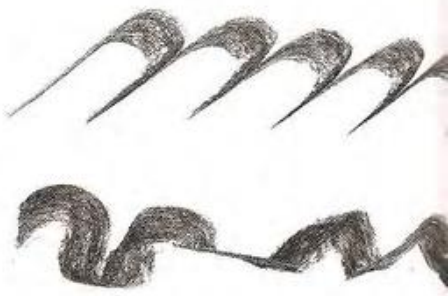
VALORES TONAIS

Uma das maiores virtudes do carvão é sua grande capacidade de criar valores tonais, ou seja, os tons criados com ele podem ser fundidos, aumentados ou matizados. A versatilidade e a instabilidade fazem dele, justamente, um material ideal para a iniciação no desenho, permitindo todos os tipos de correção e estimulando o tratamento de motivos de modo amplo, sem perder-se em detalhes.

C

Aqui estão alguns exemplos de traços feitos com carvão: com a ponta do carvão (A), com a barra deitada longitudinalmente (B) e com linhas grossas feitas com a largura da barra (C).

O carvão permite combinar com grande facilidade traços, tons esfumados e em dégradé.



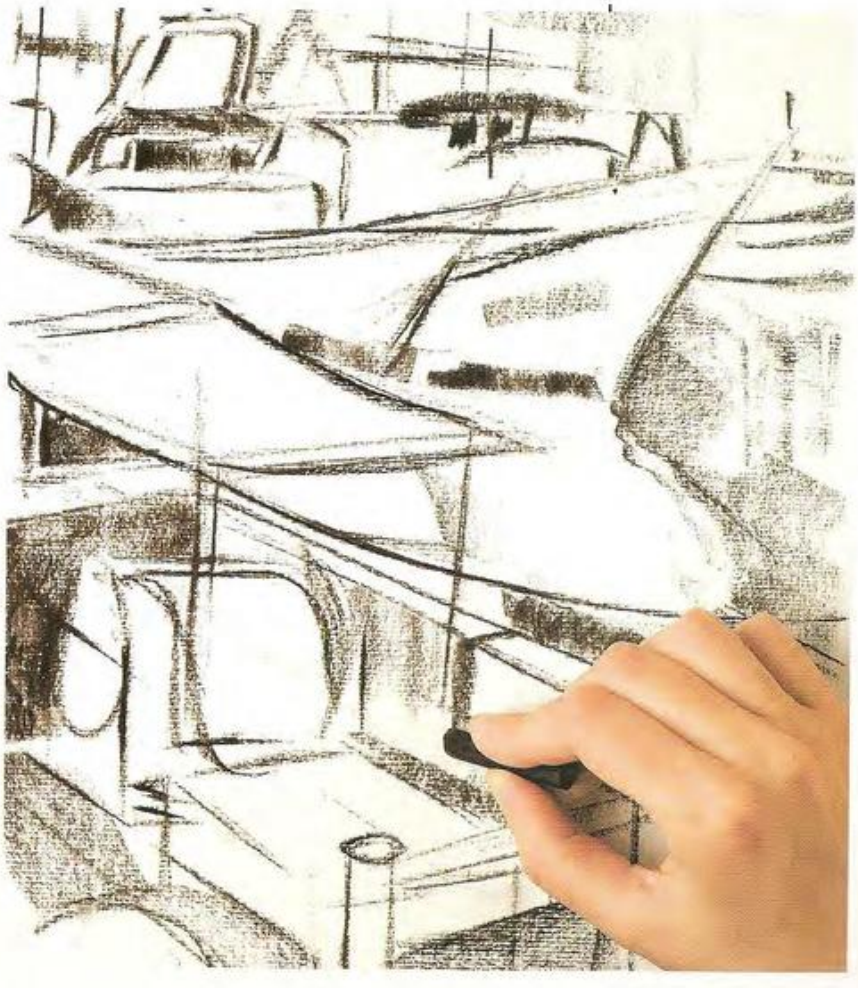
O traço com carvão pode ser alterado girando-se a barra enquanto é deslocada pela superfície do papel.

Barras de carvão natural. São mais quebradiças e frágeis; seu preço é maior que o das barras de carvão composto ou prensado.

O carvão é muito instável e ao menor toque desprende-se da superfície do papel.

A barra de carvão pode ser quebrada com os dedos para se obter um pedaço da medida necessária – para desenhar, o tamanho ideal é de cinco ou seis centímetros de comprimento. Isso possibilita criar qualquer efeito no papel.

A instabilidade do material possibilita o apagamento. Apesar do desprendimento de grande número de partículas, parte do desenho permanece visível.



Com o carvão pode-se elaborar um rascunho em poucos minutos, trabalhando-se alternadamente com o lado ou com a ponta da barra.

Com a ponta rombuda do carvão, obtém-se um traço direto de grande intensidade.

Arrastando o carvão lateralmente, é possível obter faixas largas de grisês.

MODO DE USAR

O carvão pode ser usado de diferentes maneiras, por exemplo utilizando a largura da barra ou sua ponta em forma de cunha. Girando e variando a pressão sobre a barra, é possível obter traços fluidos, sejam eles suaves e indecisos ou audazes e vigorosos. As diferentes formas de segurar a barra determinam o tipo de traço.
O carvão macio é mais granulado e tem menor aderência ao papel do que o carvão duro. Este se mostra mais adequado para obras de detalhe e linha, pois não se borra com tanta facilidade.

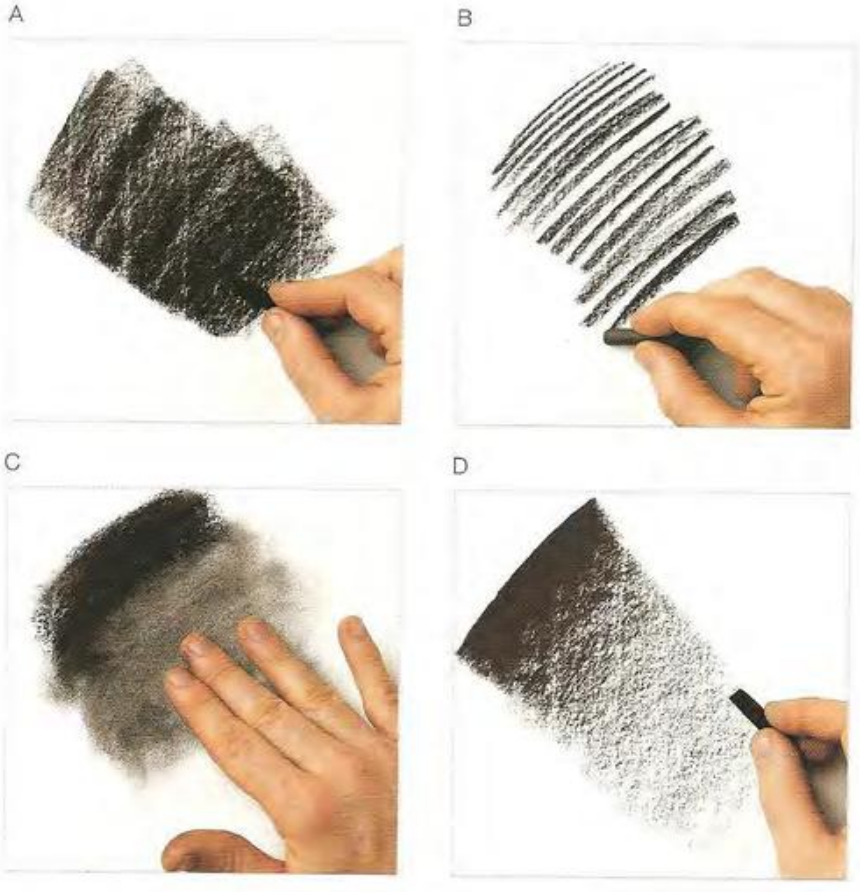
Com a ponta chanfrada, o traço será mais largo e regular.

Com a invenção do liquido fixador, o carvão deixou de ser um meio efêmero de desenho, para consolidar-se como um dos meios mais nobres.

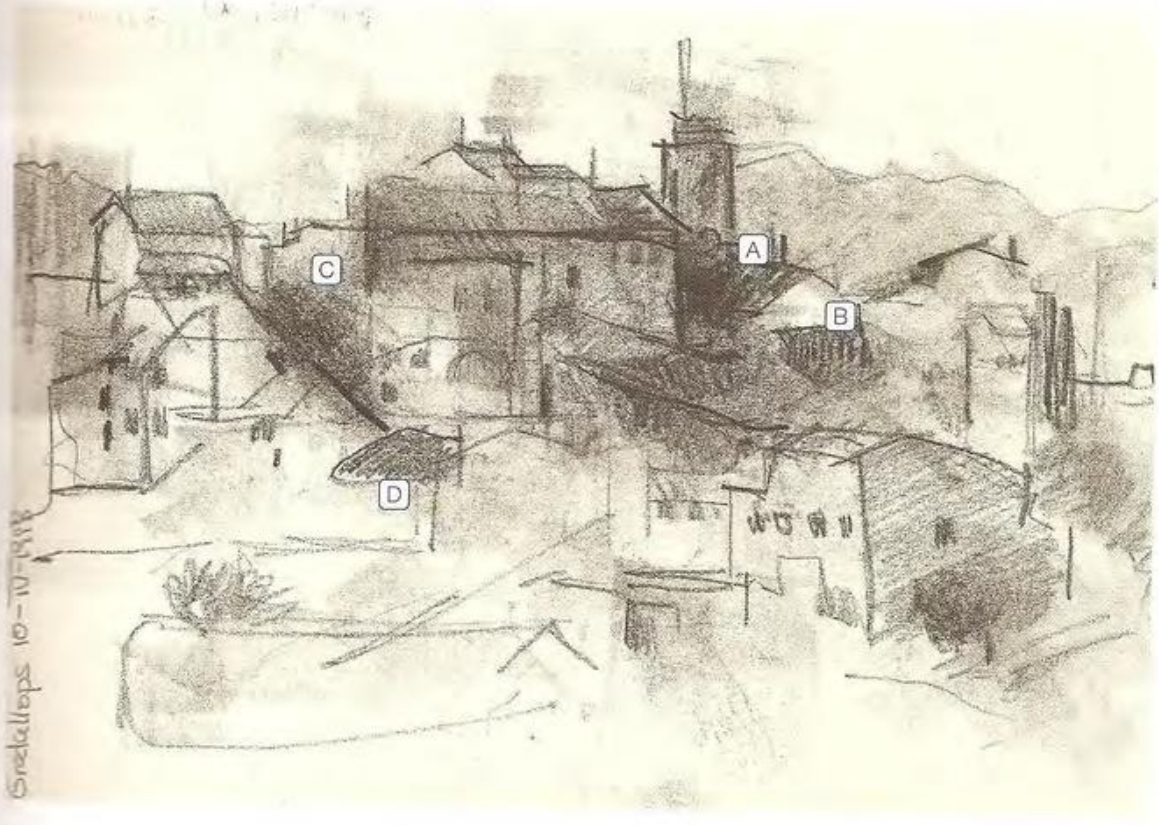
Se trabalharmos com a barra em posição longitudinal, as linhas retas serão mais finas, firmas e incisivas.

TRAÇO E EFEITOS

Se segurarmos a barra de carvão como se segura um lápis, os traços que fizermos serão limpos e dirigidos pelo movimento da mão. Arrastando a barra em posição longitudinal sobre a superfície do papel, conseguiremos um traço estreito e seguro, visto ser quase impossível que o carvão trema. Com o carvão em posição transversal, criam-se amplos grisês, tão largos quanto o comprimento da barra. Com movimentos contínuos da mão, transformamos os traços transversais em longitudinais.



Estes são os efeitos básicos que devem ser dominados para desenhar com carvão: o grisê controlando a pressão (A), a variedade e a intensidade do traço (B), o modelado e a fusão de tons (C) e o dégradé por meio do modelado (D). Controlando esses quatro recursos, pode-se desenhar qualquer forma e dominar qualquer efeito tonal.



O carvão possibilita uma primeira abordagem esquemática do motivo, sem detalhes demasiados.

Técnicas tonais com carvão

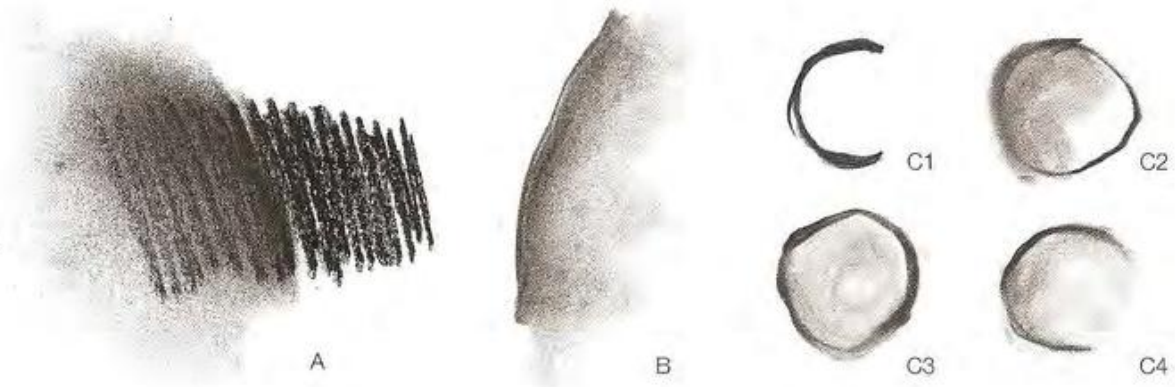
O carvão exige uma atitude mais audaz que o lápis. Obriga a desenhar formas de conjunto, mais do que detalhes, e é mais eficaz em desenhos de tamanho grande. Combinando de modo adequado diferentes traços, é possível desenhar formas aparentemente complexas.

O lápis de carvão composto é ideal para trabalhos lineares.

DESENHO COM TRAÇOS

Para isso, é preferível utilizar lápis de mina de carvão aglutinado, muito úteis em obras de tamanho pequeno que exijam o predomínio da linha sobre a mancha. Os traços intensos do carvão conferem maior intensidade e expressividade ao desenho do que os realizados com mina de grafite. As sombras são criadas a partir de pequenos traços, que se distinguem em intensidade de acordo com a área. As partes mais escuras são obtidas com maior pressão sobre o papel.

Proporciona grisês uniformes de tons intensos; seu poder de pigmentação é muito superior ao da barra de carvão.



Os traços feitos com lápis de carvão também podem ser esbatidos, embora sua maleabilidade seja menor que a dos traços feitos com barras.

Diferentes efeitos básicos de esfumado, obtidos com carvão em barra. Aqui se pode comprovar a volatilidade desse material: para diluir ou esfumar um grisê clássico, basta passar o dedo por cima (A e B).
A maleabilidade do carvão em barra é comprovada quando se traça uma linha ou um círculo (C1), quando com a polpa dos dedos se percorre o pigmento até obter um efeito de sombreado básico (C2), quando se faz um tratamento tonal apenas manipulando a superfície do papel com as mãos ou com um esfuminho (C3 e C4).

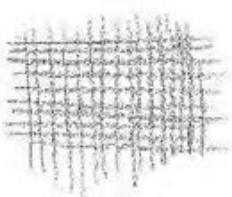
Depois de experimentar diferentes traços com a barra de carvão, realçamos o perfil do modelo com um traço firme e seguro, descartando qualquer outra linha fantasma.

Em certos trabalhos, para evitar manchas, pode-se recortar uma folha de papel com a forma desejada e utilizá-la como máscara.

LINHAS FANTASMA

Os desenhos com carvão são feitos com a sobreposição de inúmeras linhas justapostas que vamos apagando e corrigindo durante o desenrolar do trabalho. Esse acúmulo de linhas descartadas, ou linhas "fantasma", produz um efeito tonal interessante sobre o fundo do papel, proporcionando às vezes até maior expressividade e conferindo variedade ao desenho. A linha escolhida é traçada com firmeza e intensidade, o que dá mais autoridade à linha que definirá o perfil do modelo.

Os traços lineares com carvão produzem grande efeito expressivo. Precisamos sempre ter em mente o tipo de traçado que vamos aplicar em cada região do quadro, para obter definição e contraste.



A

B

C

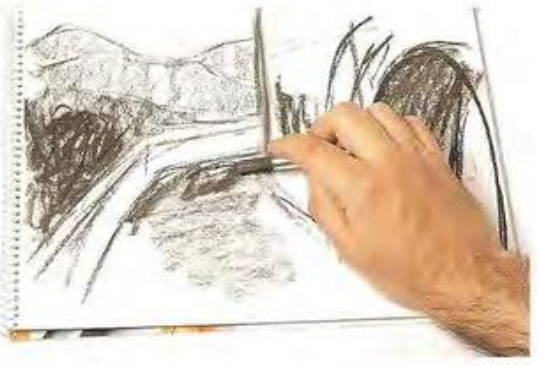
D

E

F

ESFUMADO OU ESFUMATURA

O carvão possibilita construir o desenho a partir de manchas amplas que se fundem umas nas outras; com um pouco de esfumado, criam-se desenhos bastante difusos. Quando se esfuma o carvão, é preciso leveza, para reter a textura e a vivacidade do papel. Um dos perigos do esfumado, quando usado em excesso, é criar um desenho artificial. A ausência de traço freqüentemente confere ao desenho um acabamento muito pictórico.



Nestas duas seqüências, vemos como é possível criar um efeito difuso apenas passando a mão ou um pedaço de pano por cima. A maleabilidade do carvão permite modificar diversas vezes a superfície que estamos trabalhando.

Com o esfumado, ou esfumatura, podem-se criar desenhos muito diáfanos e pictóricos.

Alguns artistas utilizam carvão pulverizado para criar suaves esfumados e *dégradés* em obras de formato grande. Para aplicá-lo, fricciona-se uma boneca de algodão impregnada de pó.

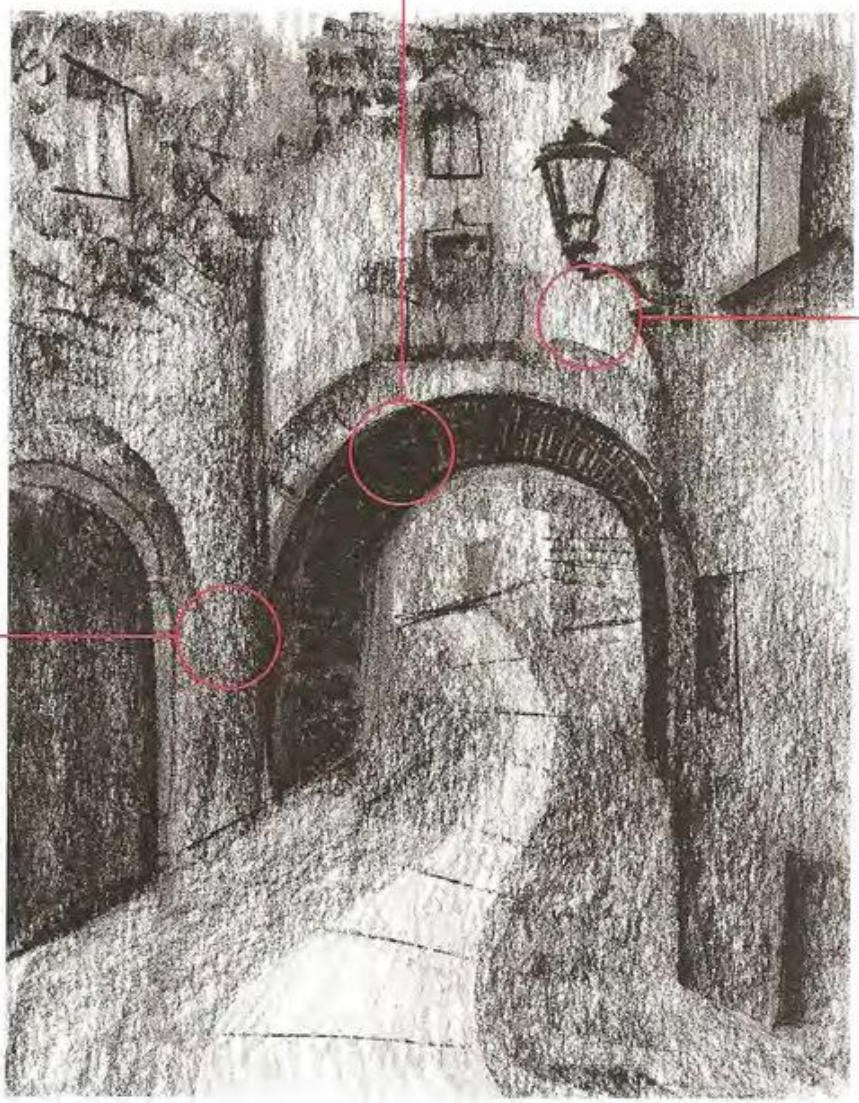
APROVEITAMENTO DA TEXTURA DO PAPEL

Uma das características mais interessantes do desenho com carvão é sua fácil adequação à textura do papel. Se desenharmos numa folha muito texturizada, o traço apresentará um efeito granulado, um efeito de semitom uniforme, que poderá ser interessante para o desenho. Quanto mais rugoso o papel, mais intensidade terão os traços, porque mais partículas ficarão alojadas nas irregularidades da folha. Em virtude da força exercida sobre a barra, é possível variar a sombra ou a luminosidade do desenho.

A barra de carvão composta (ou carvão prensado) tem consistência parecida com a do lápis de carvão. Seus efeitos são semelhantes aos do carvão natural; no entanto, com ela obtêm-se traços mais intensos e contrastados.

Grisê intenso que cobre os poros do papel nas regiões mais sombreadas do arco.

Lateral do muro e esquinas com grisês que apresentam dégradés tonais.



Grisê uniforme nos muros das casas.

É possível obter desenhos tonais interessantes trabalhando-se quase exclusivamente de lado com a barra de carvão composta.

Giz pastel, calidez e opacidade

São semelhantes ao pastel em termos de consistência e aspecto, porém ligeiramente mais duros e oleosos. Têm aparência cálida e opaca, com as mesmas possibilidades de esfumado observadas no carvão; no entanto, o giz pastel é mais estável e pode ser misturado com carvão ou com lápis de carvão composto.

VÁRIAS CORES

A rigor, o giz pastel se limita às cores branca, preta, sépia, bistre e sanguina — elas possuem um perfeito equilíbrio tonal que as torna especialmente indicadas para desenhos monocromáticos à base de sombreados e *dégradés* harmônicos. São adequados para emprego em papel colorido, de preferência de tom médio ou escuro.

O giz pastel é apresentado em várias cores e é muito adequado para criar grisês esfumados e trabalhar com papéis de tons médios.

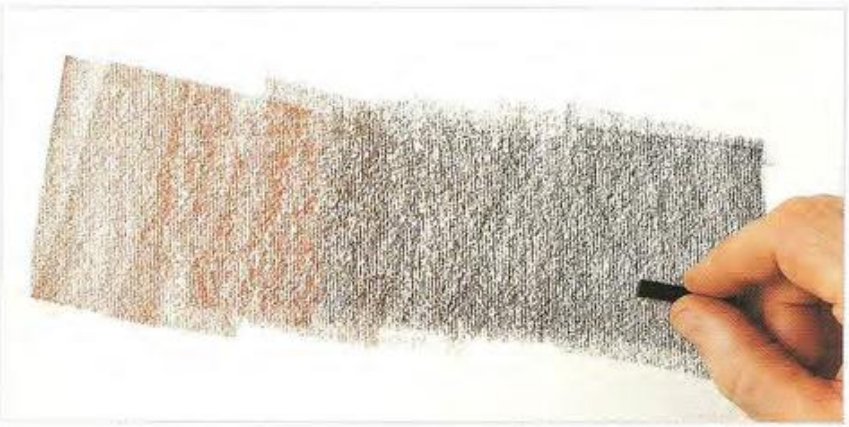
Os grisês com giz pastel costumam ser feitos com a barra em posição lateral.

MISTURAS

O giz pastel é suficientemente macio para permitir a mistura de cores, por meio da fricção com dedo, pano ou esfuminho. Por outro lado, por ser menos granulado que giz comum ou carvão, pode ser misturado a partir da sobreposição de camadas de cor, de tal maneira que a camada de baixo continue visível; assim, é mais simples chegar a valores diferentes de tons de grisês. Depois, com a polpa dos dedos, os traços são acariciados até que os dois tons se fundam.

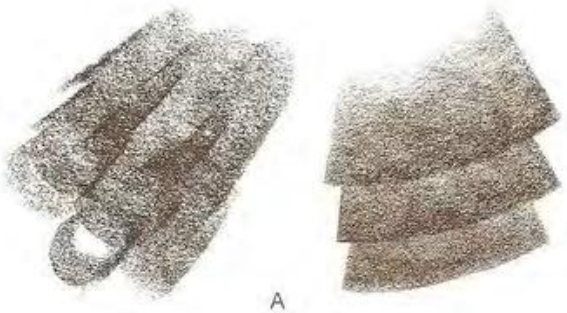
Aqui se pode ver a utilidade do esfuminho para homogeneizar os grisês feitos com giz pastel.

As cores do giz pastel podem ser misturadas sobrepondo-se os grisês.

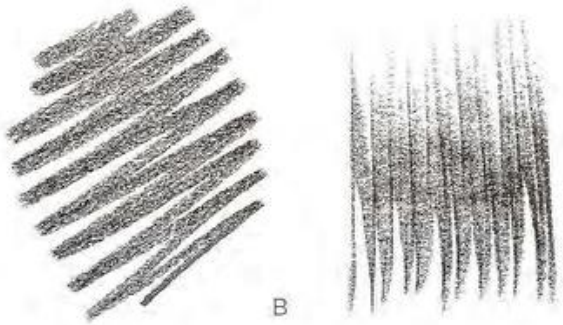


Há dois métodos para intensificar o tom com giz pastel: aumentar a pressão com a barra ou sobrepor grisês.

O esfuminho também pode ser usado para fundir dois grisês, formando suaves transições de cor.



A



B

Como se pode ver, o giz pastel cobre com mais densidade que o carvão e é ligeiramente mais arenoso. Com ele é possível fazer grisês (A), traços intensos (B), dégradés (C) e realces de pastel branco sobre um tom escuro (D).

C

D

EFEITOS E POSSIBILIDADES DA BARRA

A barra de giz pastel possui uma estrutura mais delicada que a do carvão; seus resultados são um pouco menos enérgicos, porém muito mais suaves. Assim como o carvão, ela permite desenhar com toda a sua superfície e, além disso, seu traço pode modificar-se e fundir-se com extrema facilidade. A etapa preliminar à realização do desenho consiste em cortar a barra; começa-se a desenhar com ela em posição transversal, exercendo pressão sobre o papel. A seguir, utiliza-se a ponta para traçar as linhas que contornam o modelo. Finalmente, passa-se o dedo por seu contorno para fundir o perfil do traço sobre o papel.

No desenho com giz pastel, combinam-se sombreados e traços. O melhor é começar praticando com motivos simples e baixo nível de resolução.

Quando se desenha com giz pastel, é importante manter um traço seguido e contínuo, variando a posição da barra em relação ao papel.

1

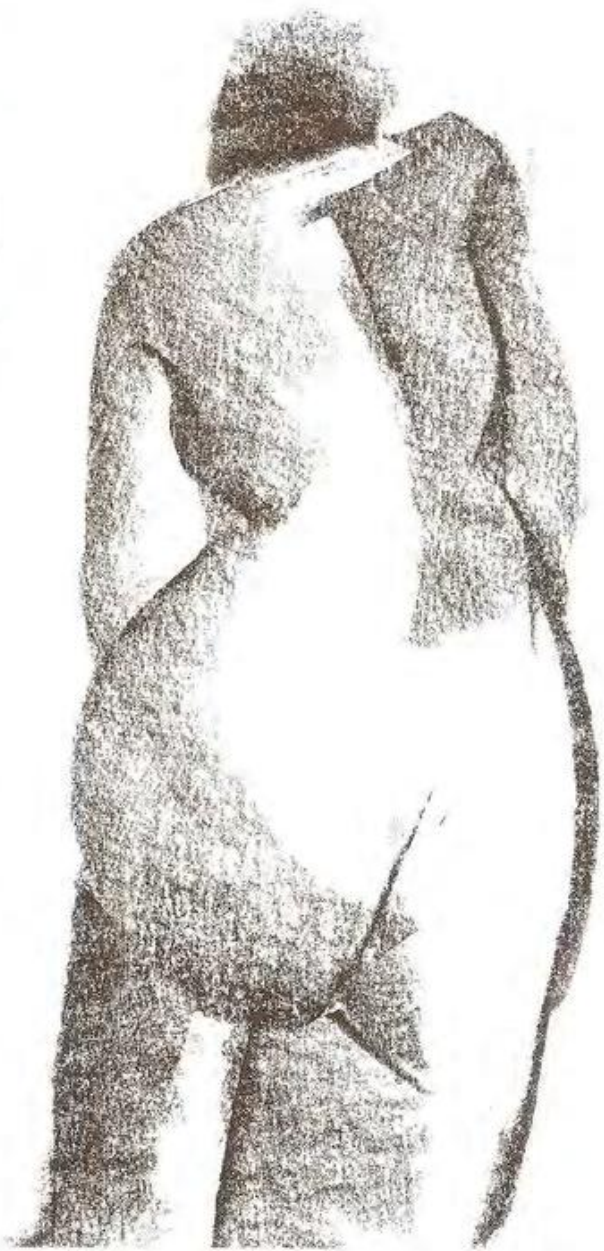
1. No desenho com giz pastel é interessante começar delineando as regiões tonais. Aqui se pode ver um sombreado feito com a barra na posição lateral, num delineamento muito abstrato.

As possibilidades do giz pastel são melhores quando se trabalha sobre suportes coloridos.

2

2. Aos poucos, a forma inicial vai-se completando até se distinguir o perfil dorsal de uma figura feminina.

3



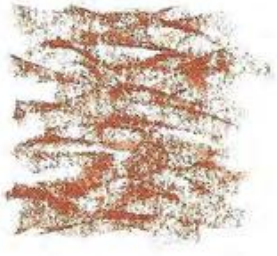
3. A melhor maneira de desenhar com giz pastel é aplicar sombreados contínuos com a barra longitudinal e combiná-los aos poucos com traços lineares intensos.

Sanguina ou sangüínea, força e originalidade

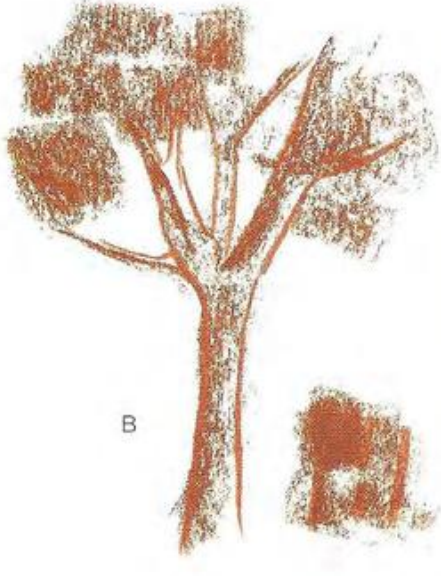
No grupo do giz pastel, a cor mais utilizada é a sanguina. Trata-se de um derivado do giz pastel, com uma cor que fica entre o marrom e o vermelho cerâmica; é fabricada com óxido de ferro, que continua gozando da preferência de grande número de desenhistas. Seu sucesso deriva da calidez e do fato de ser muito sensível à textura do papel. É melhor usá-la sozinha que combinada com outros materiais, pois sua força reside na originalidade.

Diferentes possibilidades de traços feitos com a barra e com lápis de sanguina, variando a posição e a pressão sobre o papel.

O trabalho com a barra de sanguina é na maioria das vezes plano. Por isso, é necessário familiarizar-se com os grisês e os efeitos. Colocando a barra plana sobre o papel e girando ligeiramente o punho, obtêm-se interessantes efeitos de grisê e dégradé, de acordo com a pressão exercida.



A



B

Assim como outros materiais de desenho por fricção, a sanguina possibilita vários tratamentos: um tratamento naturalista baseado em sombreados suaves (A); estrutural, com a barra longitudinal (B); tracejado, com hachuras paralelas verticais (C); e expressionista, com traços vitais e nervosos (D).

Assim como o giz pastel, a sanguina é apresentada em barras quadrangulares, apropriadas para desenhos de formato médio e grande.

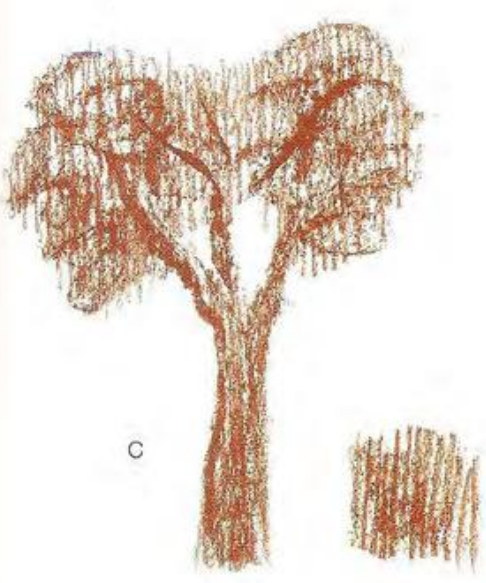
É PREFERÍVEL TRABALHAR COM BARRAS

Assim como os outros tipos de giz pastel, a sanguina engloba as vantagens do lápis e do carvão, proporcionando linha e textura no mesmo traço. É preferível trabalhar com barras quadradas a trabalhar com lápis-sanguina; a vantagem das primeiras é que podem ser usadas de modo mais amplo e dramático que os lápis. Usando a aresta da barra, obtém-se uma linha; com um dos lados, determina-se uma zona tonal. Com a sanguina é fácil criar sensação de unidade, pois não é necessário utilizar um espectro muito amplo de marcas diferentes.

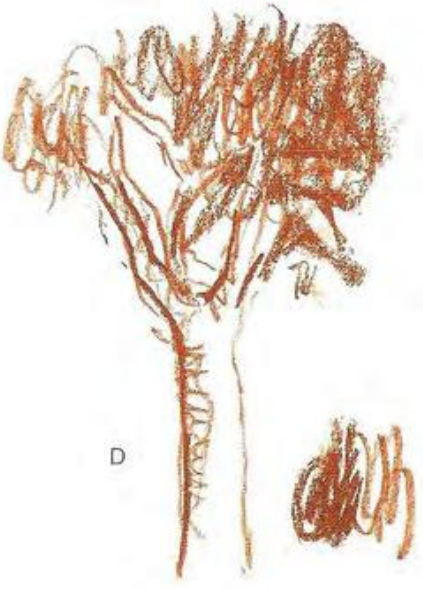
1 2 3 4

5 6

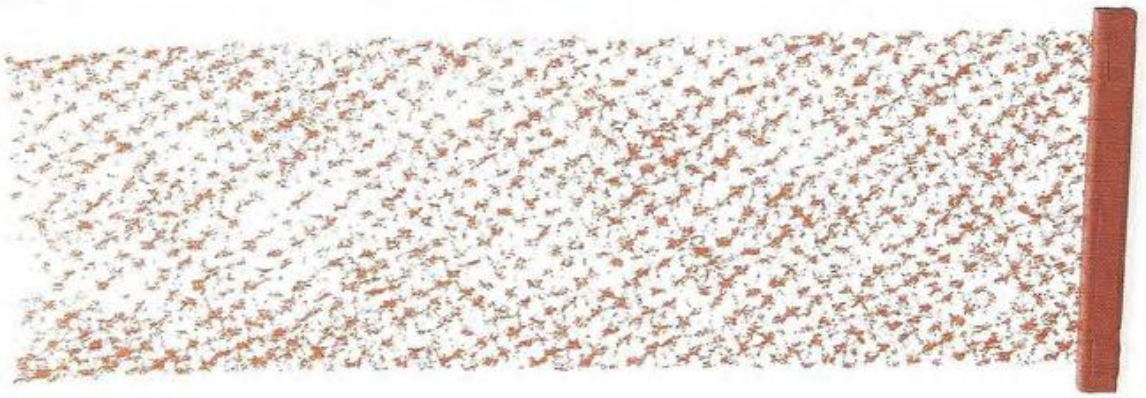
No entanto, a quem não está familiarizado com a sanguina aconselhamos criar um espectro amplo de efeitos, brincar com ela, explorar seu traço em diferentes texturas e papéis: grisê com barra (1), grisê com lápis (2), grisê intenso com barra, quase cobrindo os poros por completo (3), grisê sobre papel de grão grosso (4), hachura paralela com lápis (5) e hachura cruzada com lápis (6).



C



D



COMO UTILIZAR A SANGUINA EM BARRA

A melhor maneira de usá-la é continuar a linha durante todo o tempo possível antes de levantar a barra; prolongando-a e variando a pressão aplicada, produz-se uma intensidade maior de cor com tons ou tonalidades mais escuras. Com o lápis, varia-se a pressão enquanto se desenha, obtendo-se assim uma linha de diferentes intensidades. Por ser muito sensível à textura, a sanguina não deveria ser usada em papéis de grão muito marcado, pois seus traços ficam excessivamente quebrados. Deve-se resistir à tentação de sombrear regiões tonais.

Ao desenhar com giz pastel ou sanguina, não convém trabalhar com papéis muito texturizados; eles tendem a quebrar o grisê e a interromper excessivamente as linhas.

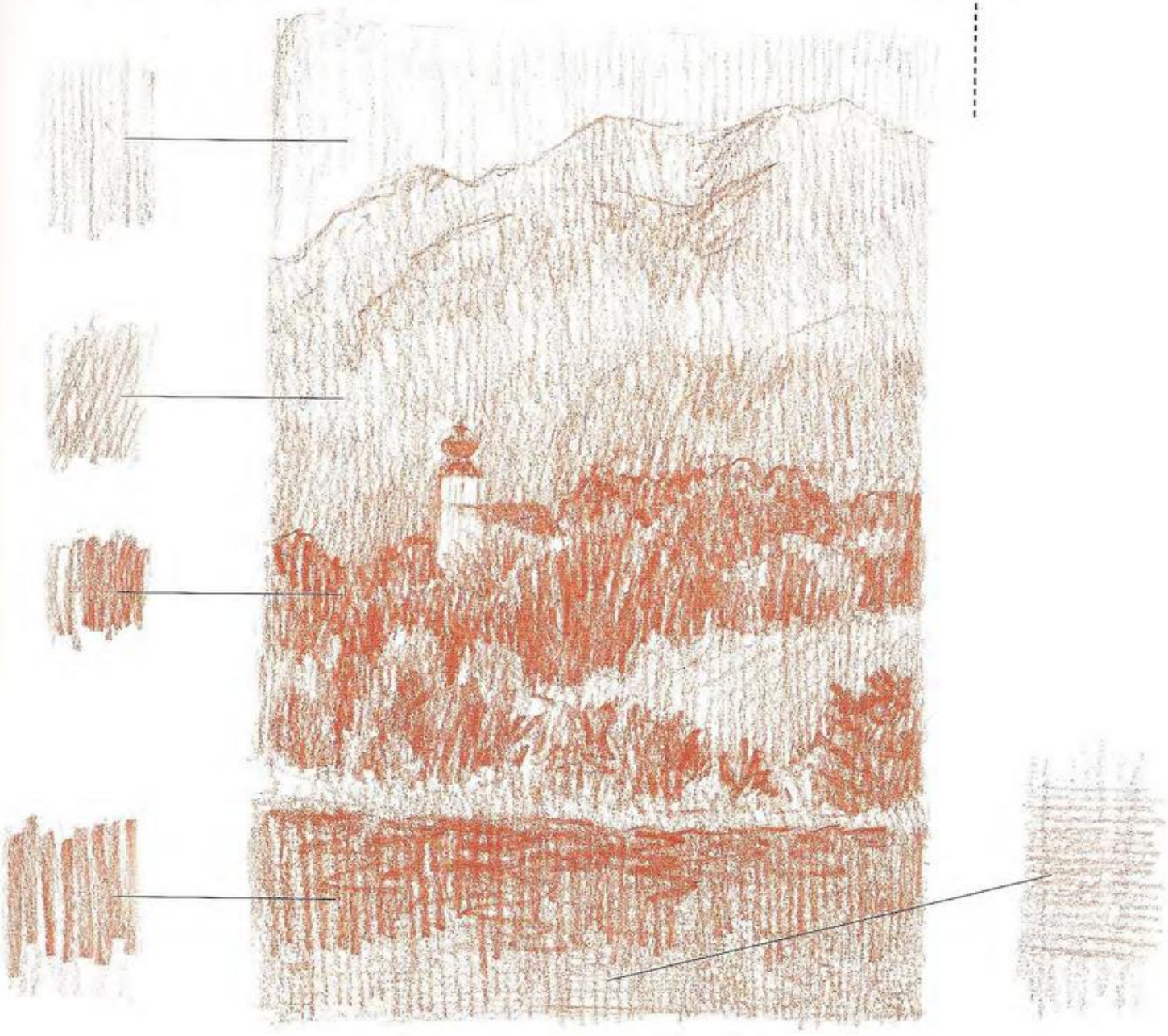
Aprenda a desenhar com um só traço, sem levantar a barra da superfície do papel. Altere a espessura e a qualidade da linha girando a barra ou variando a força exercida.

O desenho feito com sanguina confere à paisagem uma calidez pouco habitual. Combinando-se a barra com o lápis, é possível obter altos níveis de resolução.

A mina de sanguina também é comercializada embutida em lápis. É ideal para trabalhos de pequeno formato ou nos quais predominem o traço e a textura.

A sanguina e o giz pastel são trabalhados praticamente da mesma maneira que o carvão; no entanto, o acabamento obtido tem aparência diferente.

O lápis-sanguina é facilmente controlável e proporciona ricas gradações tonais, como se pode comprovar neste esboço de paisagem. Alternando três ou quatro valores, obtém-se um desenho convincente de paisagem, que se sustenta no contraste entre os diferentes planos para aumentar a profundidade.

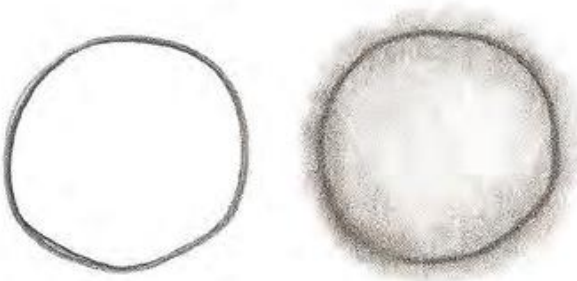


Esfuminho, possibilidades de desenho

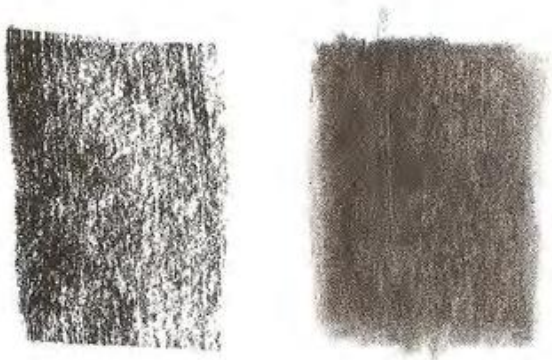
O esfuminho é um canudinho de papel esponjoso com duas pontas que são utilizadas para friccionar e fundir. Há esfuminhos de várias espessuras, recomendando-se usar um extremo para os tons mais escuros e reservar o outro para os tons mais claros.

COMO FUNDIR OS TRAÇOS

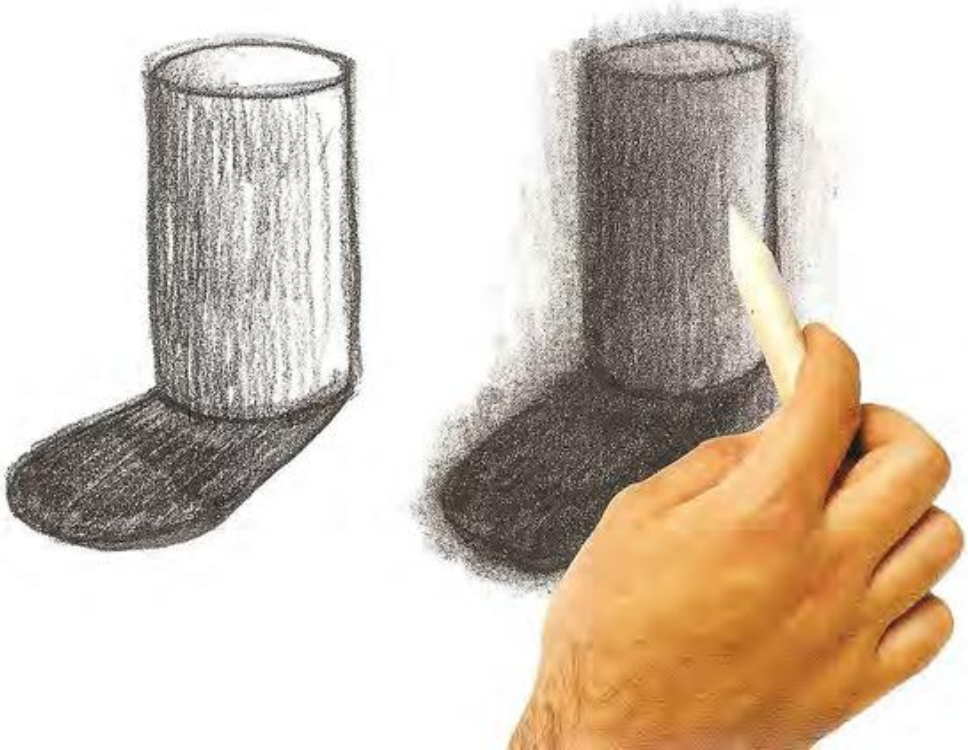
O esfuminho é um instrumento muito útil para o artista, por possibilitar estender o desenho num *dégradé* suave e fundir os sombreados, apresentando-se como parte do caráter gestual do traço. O esfumado permite integrar os traços e eliminar os brancos que ficam entre eles; ao graduar os tons, propicia uma representação perfeita do volume do objeto. Qualquer técnica de fricção pode ser esbatida com esse instrumento, embora não convenha abusar desse recurso, porque ele tende a desvitalizar o resultado.



O esfuminho possibilita fundir a linha, o que confere efeito difuso ao desenho.



O esfumado fecha completamente os poros do papel, conferindo uniformidade a um grisê irregular.



A fusão dos traços com o esfuminho acentua o efeito volumétrico da figura e suaviza as transições entre luzes e sombras.

Ao passar o esfuminho por cima de hachuras ou dégradés, conseguem-se transições mais suaves de tons.

Quando se passa de uma área muito escura para outra mais clara, é preciso limpar o esfuminho, para que ele não suje o papel mais do que o desejável. Para limpá-lo, basta esfregá-lo sobre um papel limpo, tal como se faz com a borracha.

É conveniente dispor de esfuminhos de diferentes espessuras para trabalhar com diversas cores ao mesmo tempo e para trabalhar áreas amplas e pequenos detalhes em um desenho.

Ao desenhar com esfuminho, primeiro precisamos esfregar uma barra de carvão em lixa grossa para obter pigmento em pó.

A seguir, sujamos a ponta do esfuminho com carvão para que ele absorva o pigmento.

Com a ponta manchada do esfuminho, desenhamos traços no papel. Quanto maior a quantidade de pigmento na ponta, mais intensos serão os traços.

COMO DESENHAR COM O ESFUMINHO

Os esfuminhos também podem ser empregados como instrumentos de desenho. Passa-se sua extremidade pela barra de carvão comprimido ou por carvão pulverizado para que ela se impregne de pigmento preto; a seguir, ela é passada no papel. Quando se desejam tons escuros, a ponta do esfuminho deve ter mais pigmento; para os tons claros, basta que ela fique um pouco manchada. O resultado final é um desenho suave, sem bordas duras.

Existem duas maneiras básicas de desenhar com esfuminho. Para suavizar os traços intensos ou perfis de um modelo, deve-se usar a ponta do esfuminho. Para esbater áreas amplas, usa-se o lado mais largo.

Os movimentos da mão devem seguir o sentido das dobras da textura do objeto; ao se trabalhar em fundos pouco precisos ou superfícies lisas, o sentido do movimento deve ser circular.

A mão também é muito útil para realizar grisês e *dégradés*: a parte inferior da palma é ideal para manchar amplas áreas de tom uniforme, enquanto a polpa dos dedos costuma ser usada para esbater áreas mais delimitadas.

O desenho com esfuminho proporciona um efeito evanescente e difuso a qualquer obra. É um tratamento de efeito que não exige alto grau de definição.

A

B

C

D

E

F

G

Também se pode desenhar diretamente com esfuminho. O resultado será uma imagem pictórica de grande efeito, com um traço suave e sem grandes contrastes de tom.

A. Traçados ténues nos telhados

B. Intervalos de traços espaçados nos balcões

C. Grisês suaves nas zonas iluminadas da rua

D. Uso da borracha para obter efeitos mais gráficos

E. Hachuras paralelas intensas no campanário da igreja

F. Hachuras cruzadas na fachada

G. Tons intensos esbatidos nas partes menos iluminadas

a borracha tem inúmeras utilidades. Pode ser usada para limpar uma área, esbater um traço ou desenhar em negativo, ou seja, traçar linhas apagando partes de superfícies previamente manchadas.

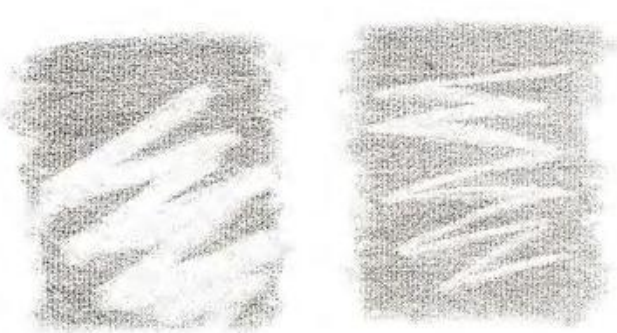
EFEITOS OBTIDOS COM A BORRACHA

Os efeitos que podem ser alcançados com esse utensílio são muitos, e não especialmente complexos. Com a ponta chanfrada, por exemplo, obtêm-se traços amplos; espalmada sobre o papel, proporciona faixas amplas; de canto, traços finos.

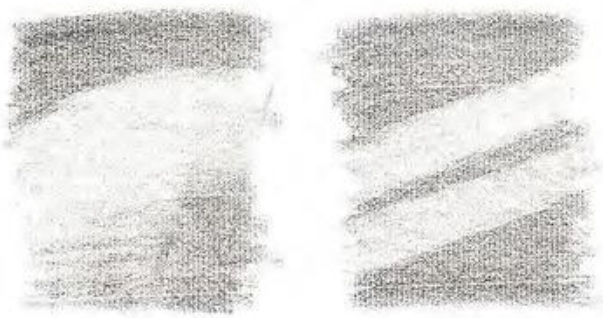
Também serve como instrumento de desenho: como meio para trabalhar a qualidade da linha e o tom. Assim como é possível obter diferentes tonalidades de preto com o carvão, conforme a pressão exercida sobre o papel, a borracha possibilita um trabalho semelhante, embora inverso: quanto mais pressão, mais branca ficará a área apagada no papel.

Se o apagamento for leve, com a passagem suave da borracha por cima do tom, este se esbaterá ligeiramente.

Borracha, um instrumento muito versátil



A borracha limpa-tipos é a mais indicada para trabalhos com carvão e giz pastel.



É fácil variar o traço na área apagada: basta mudar a posição da mão ou da borracha, controlando a pressão exercida com esta sobre o sombreado.

PRATICANDO TRAÇOS

Para comprovar os efeitos da borracha, cria-se um grisê com a barra de carvão plana e transversal, até cobrir toda a superfície do papel. A seguir, com a borracha, abrem-se diferentes claros, variando a posição e a pressão exercida, com o objetivo de verificar o efeito produzido em cada variante sobre o grisê.

Existe uma grande variedade de borrachas. As macias são as mais apropriadas para o trabalho com grafite; a borracha limpa-tipos, para desenhar com carvão.

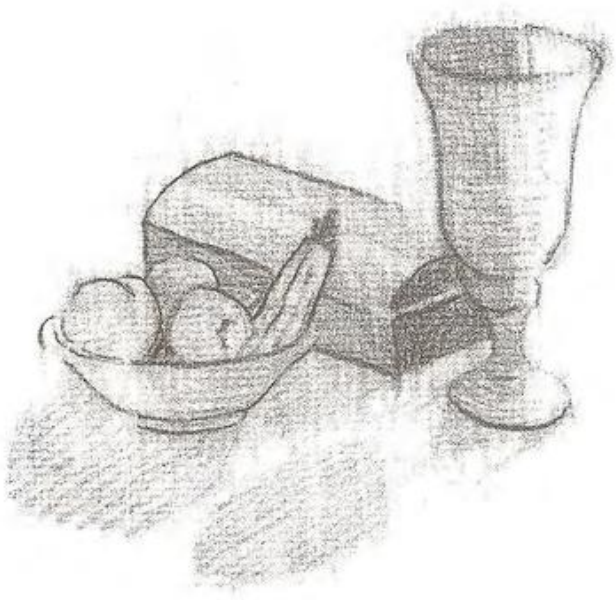
Assim como nos lápis de grafite, as diferentes combinações de hachuras feitas com lápis-borracha proporcionam interessante variedade de sombreados e texturas.

Apagando-se, é possível obter uma interessante gama de efeitos.

O lápis-borracha é muito útil para "desenhar-apagando"; é ideal para realizar hachuras e resolver detalhes.

BORRACHA LIMPA-TIPOS PARA O CARVÃO

A borracha ganha maior importância quando se trabalha com carvão do que com grafite, acrescentando detalhes e introduzindo áreas iluminadas. No entanto, as borrachas duras danificam a superfície do papel e, evidentemente, sujam muito mais. Utilize de preferência borrachas macias ou limpa-tipos nos desenhos com giz pastel e carvão. Esta última, quando se suja, deve ser amassada, introduzindo-se a parte suja em seu interior; em seguida, ela pode ser usada de novo para apagar e abrir claros.



A borracha é um instrumento excelente para esbater.

A borracha também serve para fundir contornos e trabalhar mais com manchas ou valores tonais, conferindo aspecto mais pictórico ao desenho.

1

2

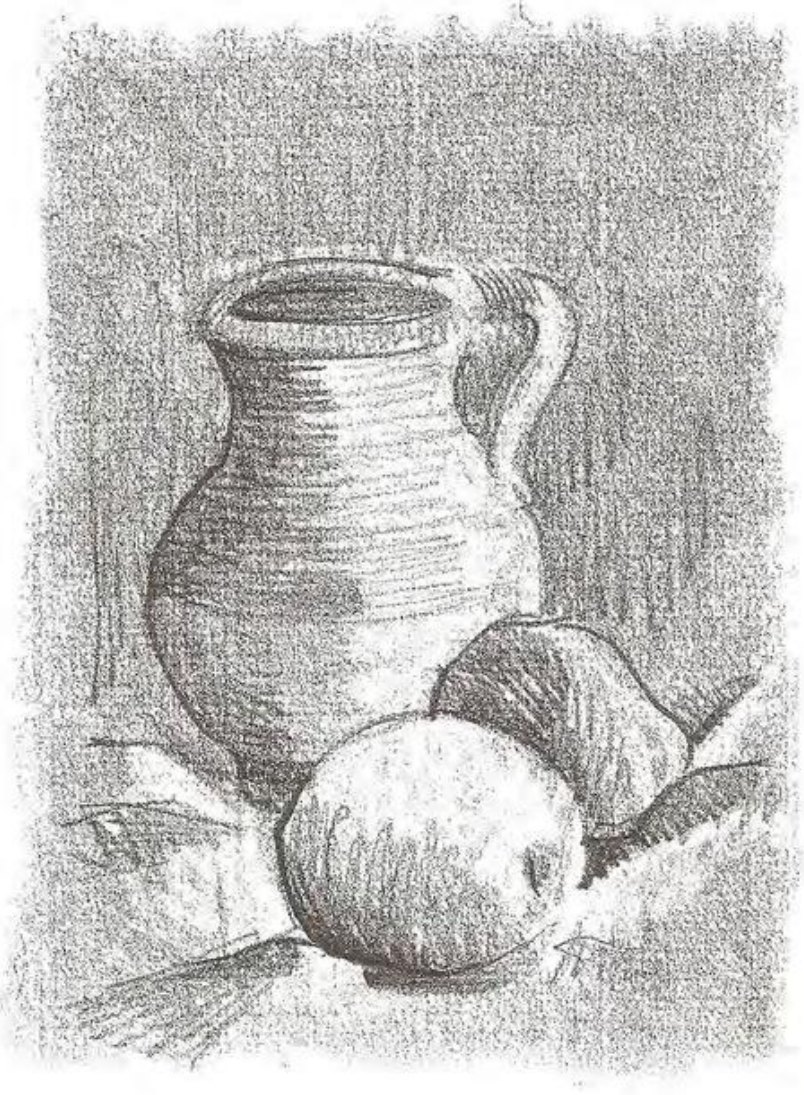
1. Nestas seqüências vemos a técnica de desenhar apagando: primeiro, abrem-se claros sobre fundo de sombreado uniforme.

2. Aos claros iniciais acrescentam-se traços realizados com barra de grafite, para completar a forma dos objetos.

3. Finalmente, as áreas claras são complementadas com mais grisês e *dégradés*, para terminar de definir o volume.

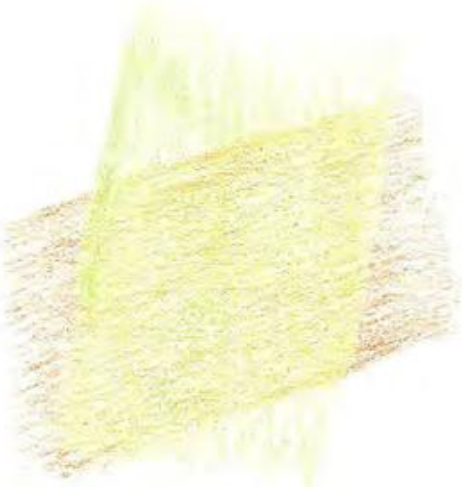
É preciso limpar a borracha antes de apagar qualquer coisa; para tanto, basta friccionar sua ponta num pedaço de papel limpo.

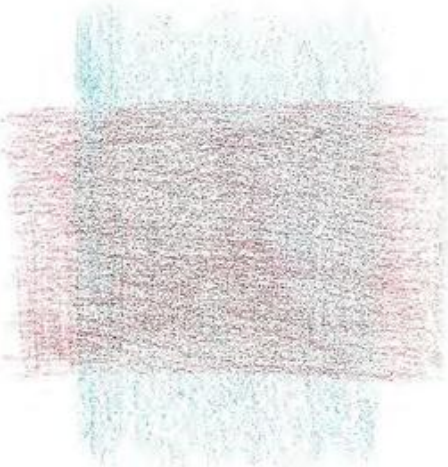
3



Lápis de cor, amor ao detalhe

Os lápis de cor são limpos, práticos e fáceis de transportar; por isso, podem ser considerados um dos instrumentos ideais para desenhar ao ar livre. São fabricados de maneira semelhante à dos lápis de grafite. A mina é composta de pigmento, um recheio – geralmente giz, talco ou caulim – e um material aglutinante, normalmente goma de celulose. São usados exatamente como os lápis convencionais, propiciando um acabamento menos oleoso, mais suave e acetinado. Os lápis de cor possibilitam trabalhar com a precisão do lápis de grafite, ao mesmo tempo que dão cor ao desenho; são suficientemente suaves para realizar grisês delicados, e é possível afinar sua ponta para realizar traços mais intensos e lineares.





Os lápis de cor se misturam bem em velaturas.

Os lápis de cor são vendidos individualmente ou em caixas. Os de qualidade escolar são vendidos em caixas de 12 a 36 cores; no entanto, aqui falaremos da qualidade superior, apresentada geralmente em caixas metálicas de 12 a 72 cores diferentes.

A CONSTRUÇÃO DE UMA COR: SOBREPOSIÇÃO POR MISTURA ÓPTICA

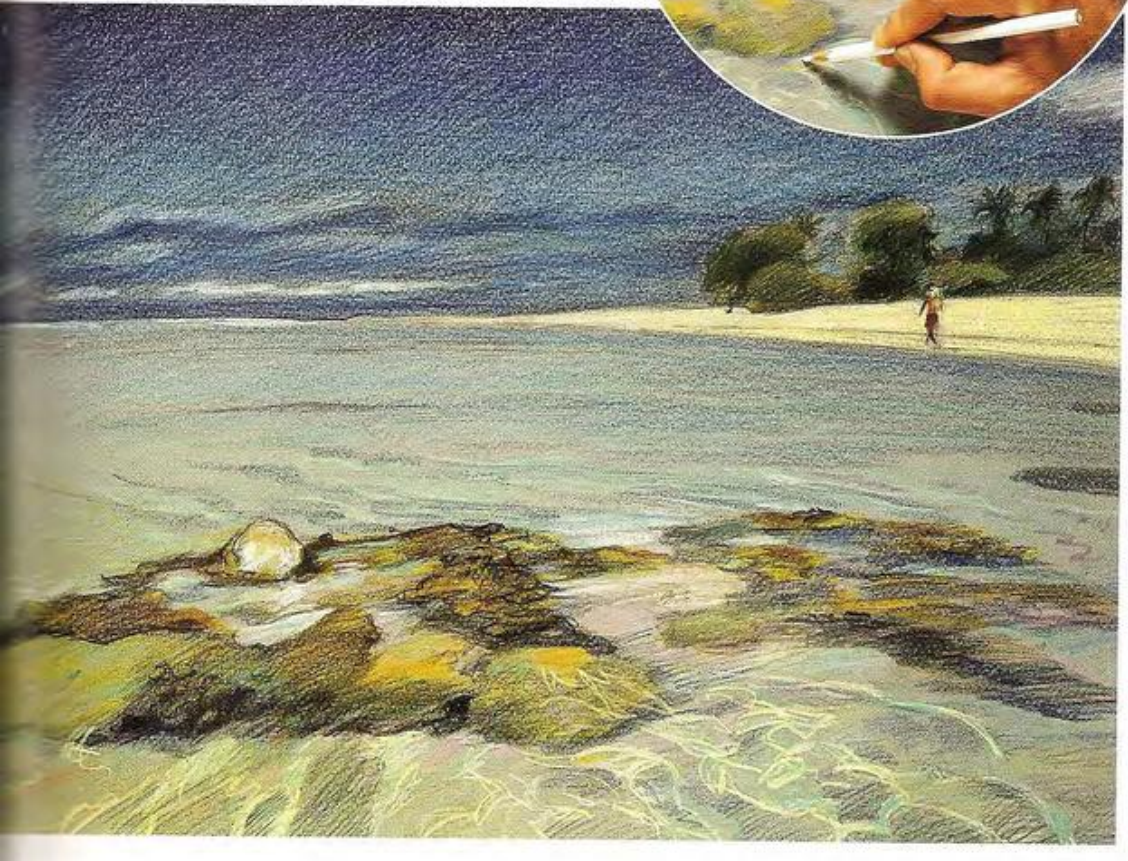
A característica mais distintiva do desenho com lápis de cor é a sutil mistura óptica que eles permitem. Boa parte do interesse despertado pelo desenho com esse material está na riqueza de intensidades de cada tom, mais do que no brilho e na variedade das cores, e no fato de as cores se combinarem opticamente sobre o próprio suporte ao se sombrear. Essas sobreposições devem ser bem estudadas e seguir uma ordem concreta: a cor escura deve sobrepor-se à clara. Isto porque os tons claros sempre têm menos capacidade de cobrir e deixam a cor básica transparecer, condição necessária para obter a cor resultante.

Também é possível conseguir bons resultados de mistura óptica de cores (A). Para maior profundidade cromática, é aconselhável obter as cores por meio de misturas, em vez de pintar com uma única cor diretamente (B).

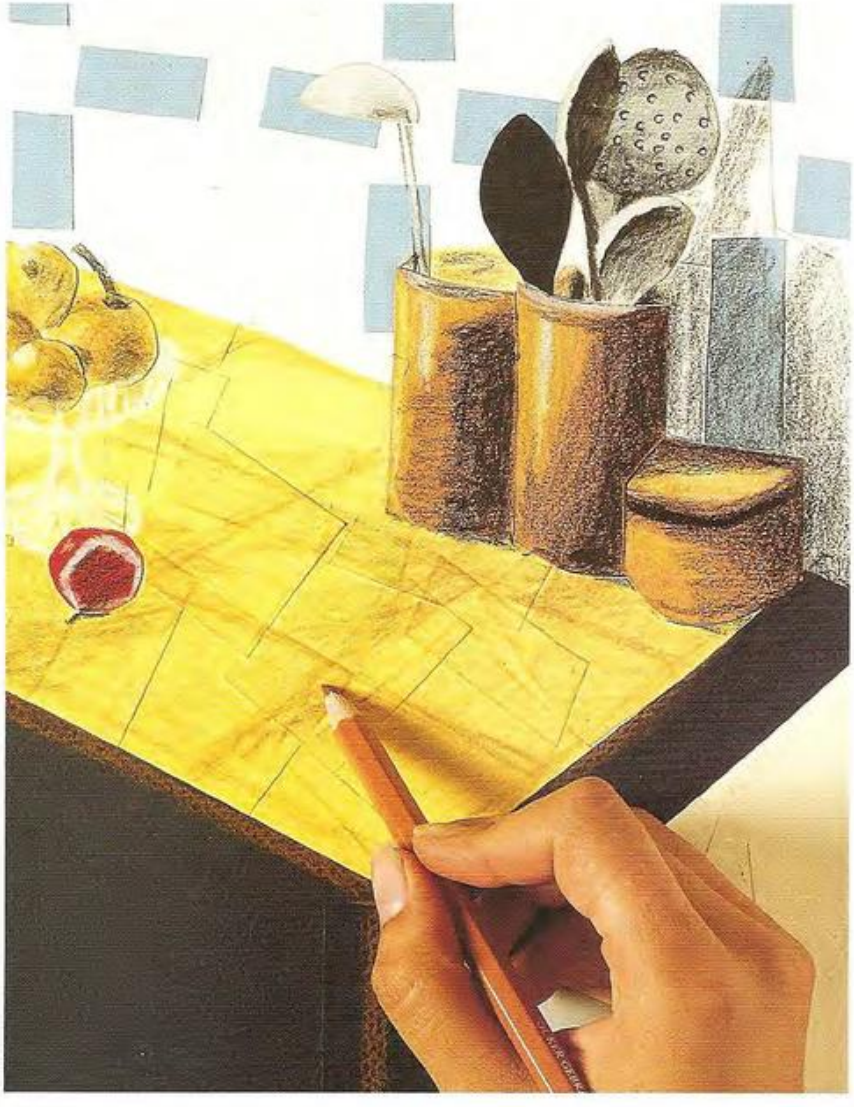
A

A ponta afiada e a progressão dos valores tonais proporcionam ao desenho com lápis de cor alto grau de resolução.

A combinação de sutis velaturas e traços agitados confere aos desenhos com lápis de cor interessantes variações cromáticas que se caracterizam por cores vívidas.



B



MINAS FINAS E GROSSAS

Podemos encontrar dois tipos de mina no mercado. Há lápis que apresentam uma mina colorida de 3,5 milímetros de diâmetro, sendo especialmente indicados para trabalhos que exijam maiores detalhes. E existem lápis com minas de maior espessura, uns 4 milímetros de diâmetro, ideais para traços amplos e intensos.

As minas macias e de maior diâmetro são as mais adequadas para combinar com outros procedimentos, como a colagem e a aquarela. Proporcionam um traço mais intenso, que contrasta com mais facilidade sobre fundo colorido.

Existem muitos tipos de lápis de cor, dependendo da composição da mina. Embora com variações nas porcentagens, os cerosos contêm pigmento (substância que dá cor) aglutinado com caulim (um tipo de argila) e cera. Os mais convencionais são oleosos e apresentam dois graus de durezas: o mais macio possibilita colorir com mais facilidade.

LÁPIS DE COR SOLÚVEIS EM ÁGUA (LÁPIS-AQUARELA)

Também chamados de lápis aquareláveis, são minas elaboradas basicamente com pigmentos aglutinados com ceras e vernizes, incluindo um ingrediente solúvel que possibilita sua dissolução em contato com a água. Foram criados para satisfazer às necessidades dos desenhistas gráficos e dos ilustradores, sendo recentemente incorporados ao campo das Belas-Artes. De certa maneira, essa técnica poderia ser considerada mista: reúne dois procedimentos em um.

Por sua composição cerosa, os lápis convencionais não se dissolvem quando umedecidos com água; ao contrário, eles a repelem. Os lápis-aquarela, porém – sobretudo os de boa qualidade –, possibilitam uma explosão de cores. Com a absorção da água, o desenho de hachura pode até desaparecer. Normalmente, desenha-se com lápis-aquarela como se fossem lápis convencionais, porém mais macios. Depois, a essa base de desenho, incorpora-se a água. Os traços duros do lápis resistem e ficam visíveis por trás da aguada. Secas essas aguadas, é possível acrescentar mais cores e detalhes com os lápis. Quando se trabalha com papel molhado, os traços se dispersam e esbatem.

Os lápis-aquarela têm as mesmas características formais dos lápis de cor. No entanto, quando passamos um pincel umedecido por cima do traço, verificamos que o pigmento se dissolve, dando lugar a uma mancha que reúne aguadas e traços.

Para fazer este desenho, combinaram-se lápis de cor e lápis-aquarela. Os traços não precisam ser mecânicos e simétricos, as linhas podem ser finas ou grossas, arredondando-se a forma do tronco e dos ramos segundo diferentes ângulos, o que propicia grande riqueza gráfica e cromática.

Pastéis, entre o desenho e a pintura

A técnica do pastel está tão próxima da técnica pictórica quanto do desenho; por isso, seria difícil tentar vincular de maneira exclusiva esse procedimento a uma das duas disciplinas. Essa dicotomia se deve ao fato de que o pastel proporciona desde traços absolutamente lineares, semelhantes aos do giz pastel, até fusões e gradações tonais opacas que lembram os efeitos pictóricos do guache ou do óleo. Portanto, apesar de ser aplicado por fricção, é indubitável que, graças à riqueza cromática, aos efeitos esfumados, aos *dégradés* e às misturas de tons, os desenhos com pastel se aproximam do âmbito pictórico. Existem dois tipos de pastel: secos e oleosos.

PASTEL SECO: COMO APLICAR A COR

Há três maneiras básicas de aplicar a cor: arrastando a barra longitudinalmente sobre o papel, com a ponta da barra e com os dedos. Ao arrastar a barra plana, a qualidade e a intensidade dos grisês dependem totalmente da pressão exercida: quanto maior a pressão, mais saturada e opaca será a cor. Dessa maneira, a opacidade do pastel permite aplicar sem nenhum problema cores claras sobre outras mais escuras. Já com as bordas agudas da barra, o artista conseguirá desenhar linhas finas ou traços grossos, que ele aproveitará para pintar detalhes ou cobrir amplas áreas coloridas. Finalmente, também é possível aplicar a cor com os dedos. As barras de pastel se desfazem com facilidade, de modo que o artista pode usar o pó que elas produzem e aplicá-lo no papel com o dedo, formando-se uma mancha de pintura mais difusa.

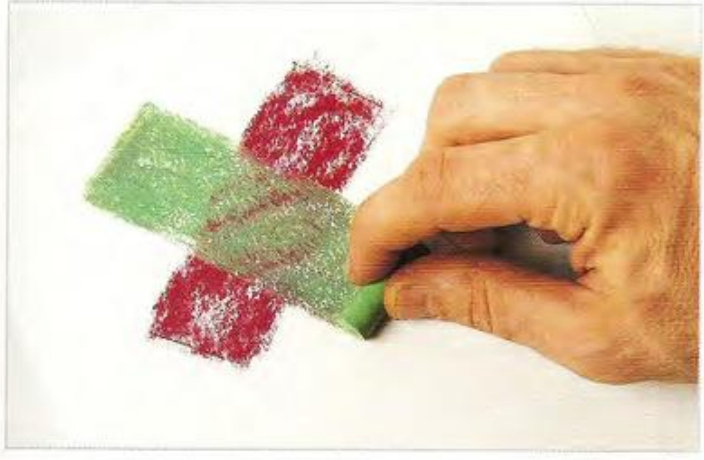
Existe uma ampla gama de pastéis secos, que podem conferir ao desenho um rico cromatismo, além de efeitos e acabamentos muito pictóricos.

Os pastéis oleosos têm consistência oleaginosa e proporcionam um traço expressivo, embora menos maleável que o dos pastéis secos.

Para misturar os traços coloridos com cera, o artista amador pode recorrer a diluentes, como a terebintina ou aguarrás. Passando por cima do traço colorido um papel embebido em solvente, a cera se fundirá, criando aguadas translúcidas.

DESENHO COM PASTEL OLEOSO

Os pastéis oleosos, também chamados de giz de cera, são uma inovação relativamente recente, que se popularizou entre os desenhistas por ser muito útil para esboços coloridos e trabalhos pouco detalhados. Trata-se de pequenas barras, semelhantes às dos pastéis tradicionais, mas contendo a combinação de pigmentos puros com gordura animal e cera, em vez de serem aglutinados com resinas. Por terem um aglutinante de consistência gordurosa, as pequenas barras coloridas são mais macias, mais fortes e menos quebradiças que os pastéis secos.



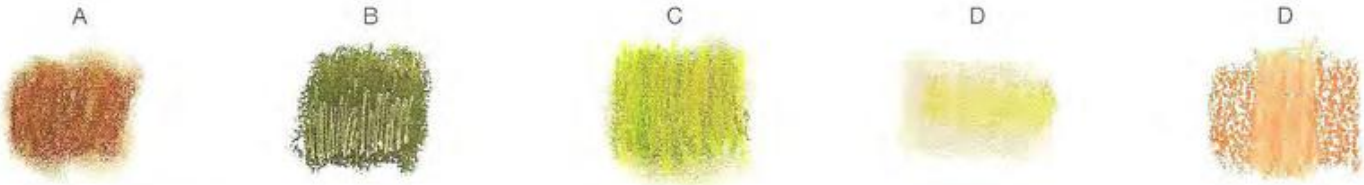
O poder de pigmentação e opacidade dos pastéis secos possibilita pintar com cores claras sobre outras mais escuras.

Se trabalharmos com a ponta da barra, conseguiremos traços de forte intensidade cromática.

O pastel seco é muito quebradiço e maleável, permitindo fusões e esfumados de alta qualidade.

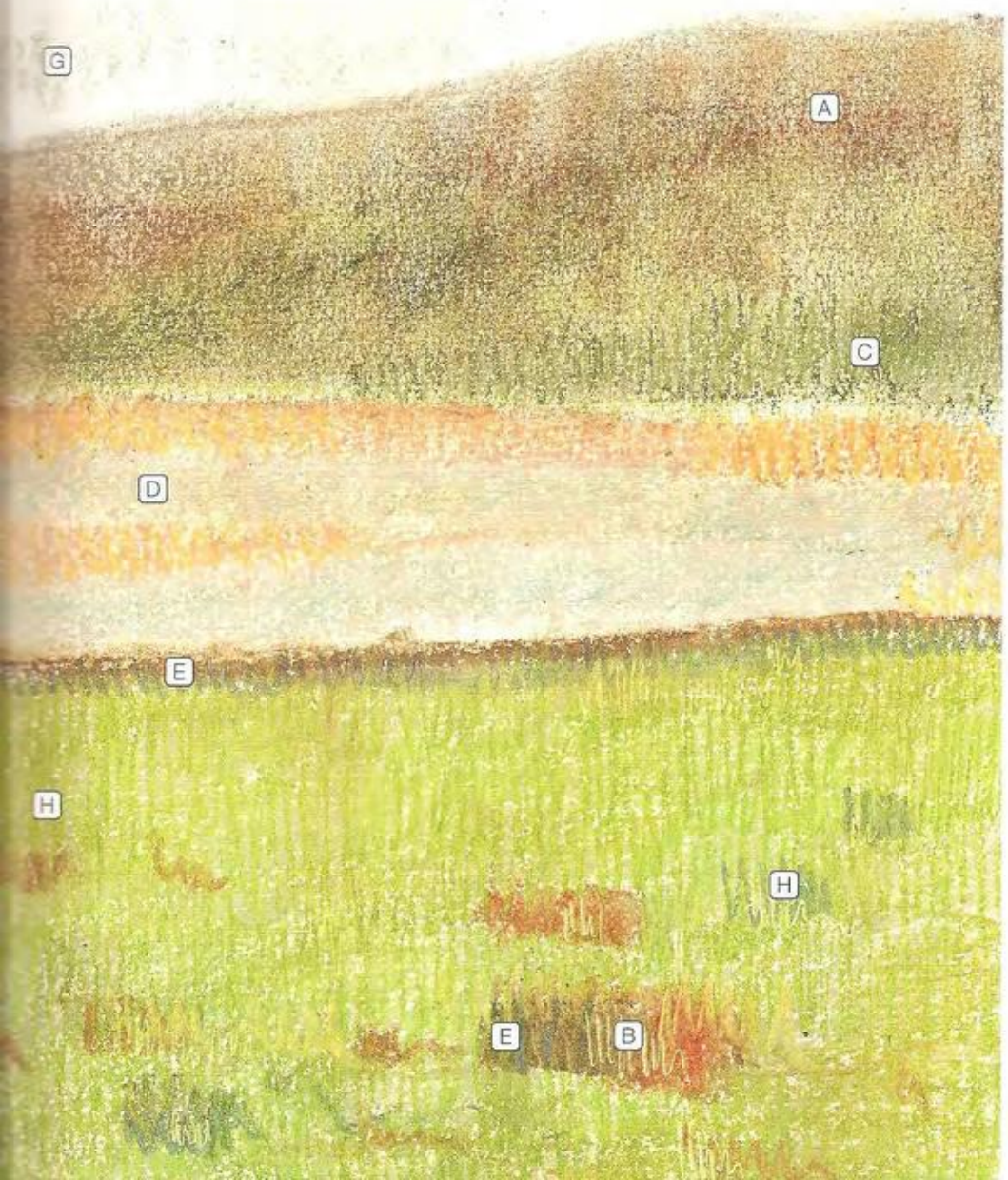
MISTURAS DE CORES COM PASTÉIS OLEOSOS

Enquanto os pastéis secos são conhecidos por sua textura aveludada, os pastéis oleosos proporcionam velaturas mais opacas, mais intensas e com capacidade de cobertura. Seus traços são brilhantes, pastosos e fortes, fundindo-se bem no papel quando densos. As imagens que criam são suficientemente maleáveis para poderem ser trabalhadas e corrigidas de vez em quando. Nas primeiras fases do desenho, é aconselhável começar com toques leves, pois esse é um procedimento muito difícil de apagar. Suas cores não têm tanta capacidade de cobertura quanto as dos pastéis secos: não se pode pintar com cores claras sobre cores escuras. O desenho e a pintura com pastéis oleosos devem ser elaborados de tal maneira que os traços se fundam por pressão sobre o papel e as cores se acumulem umas sobre as outras. Com esse



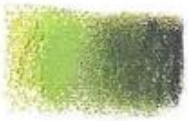
material, pode-se obter grande diversidade de texturas e acabamentos. Do mesmo modo que com os pastéis secos, também é possível obter misturas ópticas com técnicas como a hachura paralela, hachura cruzada ou por sobreposição de cores. Conseguem-se texturas ricas e grossas esfregando a barra com força contra a superfície do papel, de tal modo que esta se oculte. Além disso, esses empastes podem ser esbatidos se esfregados com um dedo molhado.

Este desenho, metade do qual realizado com pastéis secos (esquerda) e metade com pastéis oleosos (direita), mostra como esses dois materiais respondem aos efeitos de esfumado (A), esgrafito (B), fusão (C), misturas com velaturas (D), empaste (E), dégradés (F), diluição em água e terebintina (G) e sobreposições de traços intensos (H). Ao lado do desenho, é possível ver os mesmos efeitos descritos, tratados isoladamente e com outras cores.



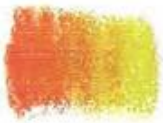
E

F



F

F



G

G

H

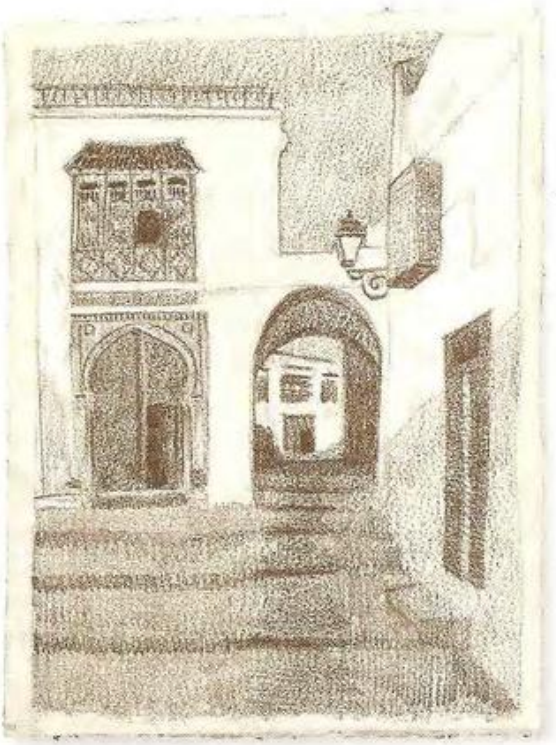
H

H

Motivos caracterizados por grande simplicidade podem ser interpretados com cores vivas. Para que a forma do elemento desenhado contraste com o fundo, precisaremos trabalhar sobre um fundo de tons escuros, com cores fortes e fundidas.

Papéis de desenho: conheça as diferenças

Assim como a variedade de cores, o papel é extremamente importante no desenho; por esse motivo, é preciso dedicar-lhe atenção muito especial, estudando as características mais importantes, que é preciso levar em conta ao desenhar. Conforme sejam acetinados ou rugosos, grossos ou finos, o resultado final do trabalho variará consideravelmente, tanto no que se refere à intensidade do traço quanto no que diz respeito à qualidade do acabamento.



Um papel de grão grosso rompe a obviedade do traço e confere ao sombreado um aspecto granulado característico.

ESCOLHER O PAPEL DE ACORDO COM O MATERIAL

Cada material pede um papel determinado. Os papéis acetinados de grão superfino, quase imperceptível, prensados a quente precisamente para acentuar a lisura, proporcionam uma gama de cinzentos e conferem ótimos resultados às fusões e esfumados quando se trabalha com lápis de grafite. Os papéis de grão fino também são adequados para desenhos detalhados com lápis de cor. Os papéis de grão médio combinam com o carvão e o giz pastel, pois retêm as partículas de carvão. O papel vergê é o tradicional no trabalho com carvão. Sua textura especial tem o grau justo de "pega" que possibilita desenhar com desenvoltura e obter sombreados satisfatórios.

Há diferentes tipos de papel para cada técnica de desenho.

O grão fino é o mais apropriado para os desenhos com lápis de grafite ou de cor e para fazer esboços.

O grão e a textura do papel determinam o resultado dos trabalhos com pastel.

PAPÉIS COLORIDOS

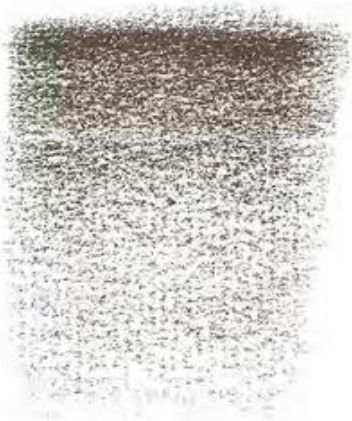
Muitas indústrias fabricam papéis coloridos de alta qualidade. Quem desejar criar um efeito vibrante deverá escolher uma cor de papel que contraste com a cor dominante do desenho que se propõe realizar. Para um efeito harmonioso, deve-se escolher um papel próximo à cor dominante do desenho.
Os papéis coloridos são comercializados numa ampla gama de texturas, portanto não se deve esquecer que, além da cor, sua superfície produz efeito sobre os materiais. Ademais, com os papéis coloridos é possível trabalhar também com realces de giz pastel branco.

GRAMATURA E GRÃO DO PAPEL

Quanto mais alta a gramatura, mais grosso o papel, portanto mais resistente. É mais fácil perfurar um papel muito fino ao traçar com a ponta do lápis; por isso, é preciso muito cuidado quando se trabalha com papéis de baixa gramatura.
O papel de grão fino permite que os lápis manifestem suas diferentes gradações, proporcionando grisês e linhas diáfanas de grande qualidade; o papel de grão grosso, em contrapartida, rompe as linhas e os traços, conferindo-lhes aspecto mais descontínuo e rasgado, e proporcionando grisês rugosos que conferem ao desenho um efeito muito mais difuso. No papel de grão grosso, as partículas de pigmento ficam fixadas nas saliências do granulado como pequenas pintas de cor; esse efeito possibilita refletir a luminosidade do papel, o que dá maior translucidez às cores.

O papel de aquarela de grão médio e grosso também costuma ser utilizado para desenho, proporcionando sombreados mais enérgicos.

A textura média do papel de desenho é ideal para quase todas as técnicas secas.



O trabalho com carvão requer papel vergê.

GABRIEL MARTÍN. A PRAIA (NOTURNO). 2002.
AGUADA E GIZ PASTEL

Técnicas úmidas: desenho com pincéis e penas.

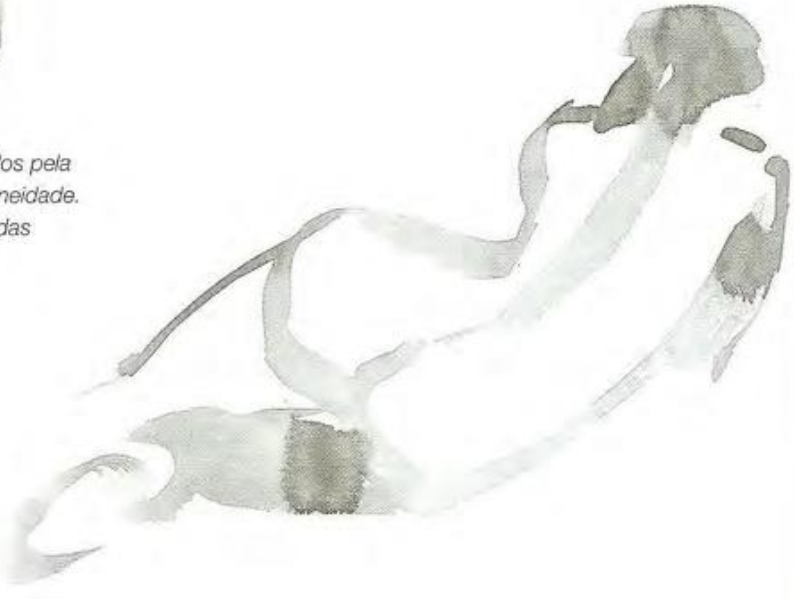
Desenhar com o pincel é

a melhor maneira de iniciar-se no desenho com técnicas úmidas. Trabalhar com aguadas ou traços, em princípio, é muito simples, sendo necessário apenas molhar a cor com pincel e água e arrastar o pincel pelo papel. Algo parecido ocorre com o trabalho feito com pena metálica ou de bambu, com a única diferença de que os *dégradés* e os tons são obtidos com a justaposição e sobreposição de hachuras e com aguadas. Tendo-se ou não experiência como desenhista, é possível comprovar que as soluções oferecidas pelas técnicas que utilizam pincéis e penas em meio úmido estão muito vinculadas ao desenho e a alguns dos princípios aprendidos antes neste livro, como as técnicas de fusão, modelado, esfumado e combinação de hachuras e tons. Conhecidas as possibilidades dessa técnica, será muito mais simples iniciar-se em procedimentos mais complexos, inclusive de natureza colorista.

a pesar de ser feita com aquarelas ou tinta, a aguada está completamente ligada ao desenho. Ela parte de uma técnica aparentemente muito simples: consiste apenas em colher a cor com um pincel molhado e depositá-la no suporte com quantidades variáveis de água, para conseguir tons mais claros nas zonas de maior incidência da luz, tons densos nas zonas mais escuras, ou *dégradés* que acabam por confundir-se com o fundo. Antes de começar a desenhar com materiais úmidos, é recomendável iniciar-se nos rudimentos da aguada monocromática.

Aguada, todo um leque de tons

As pinceladas ou dégradés *criados pela aguada são de extrema espontaneidade. Da sobreposição de várias aguadas resultam tons mais escuros.*



O domínio do pincel e do material da aguada proporciona desenhos com forte carga sensual que podem ser feitos com grande velocidade.

Para fazer a aguada, primeiro depositamos a cor no papel.

A seguir, vamos acrescentando água à mancha inicial, enquanto deslocamos o pincel e estendemos a aguada.

Quanto mais estendermos a aguada, maior será a amplitude do dégradé tonal.

Com o papel molhado previamente, é mais fácil fazer o *dégradé*, porém mais difícil controlar a cor, pois ela se esparrama.

VARIANTES DE TOM

O tom da aguada depende inteiramente da quantidade de água acrescentada à cor na palheta. Quanto menor a quantidade de água na cor, mais esta será escura e opaca; ao contrário, os tons mais aguados são mais claros e mais transparentes. Desse modo, é fácil intuir que a cor branca não existe na aguada, e que será proporcionada pelo papel.

Para abrir claros com aguada, devemos passar a ponta do pincel seco sobre a zona úmida; na mesma hora, as cerdas do pincel absorvem parte da cor.

Convém praticar os dégradés tonais para comprovar os ricos sombreados que a aguada pode proporcionar.

COMO ESTENDER A AGUADA

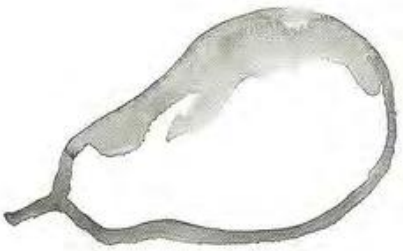
A aguada possibilita *dégradés* tonais amplos e ricos. Para isso, é preciso manchar o papel com uma cor bastante saturada e intensa, a seguir lavar o pincel com água e ir dissolvendo a cor no papel: enquanto o pincel corre, a cor se estende. A cor se expande pela parte umedecida porque a água do papel funciona como transporte para a cor. Ao estendermos a cor, o tom vai ficando mais claro à medida que avançamos: quanto mais vezes repetirmos essa operação, mais claros serão os tons do *dégradé*.

UM MÉTODO MUITO SIMPLES

A melhor maneira de aprender a estender aguadas é praticar. Começaremos com um exemplo muito simples: uma pêra. Depois do desenho a lápis, a primeira coisa que se faz é traçar o perfil da fruta com a ponta do pincel; o traço deverá ser contínuo e constante. Aplica-se então uma aguada muito clara no interior da pêra, deixando reservado um pequeno espaço em branco que funcionará como reflexo. Antes que essa aguada seque, acrescenta-se uma segunda de tom muito mais intenso. Ao pintarmos sobre superfície úmida, os tons se misturam rapidamente. Corre-se o pincel, ajudando na distribuição dos tons com pinceladas muito suaves.

Quando se trabalha com aguadas, convém controlar a carga do pincel. É aconselhável ter um pano sempre à mão para desfazer o excesso de água e evitar que o traço se esparrame no papel e perca precisão.

1

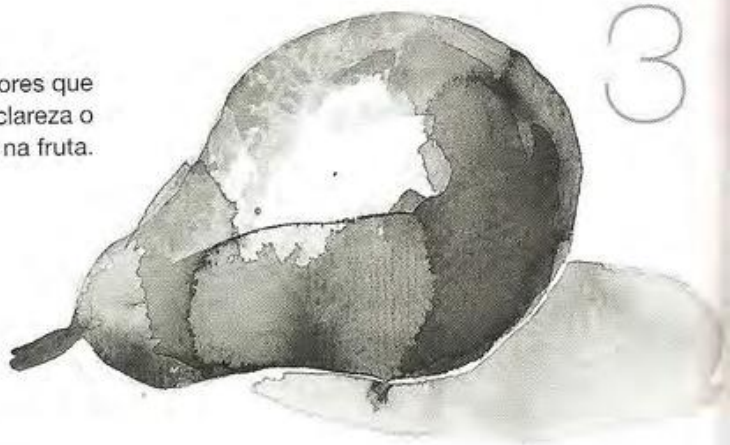


1. Vejamos um exemplo simples que demonstra a facilidade de execução do desenho com aguada. Primeiro, desenhamos o perfil da pêra.

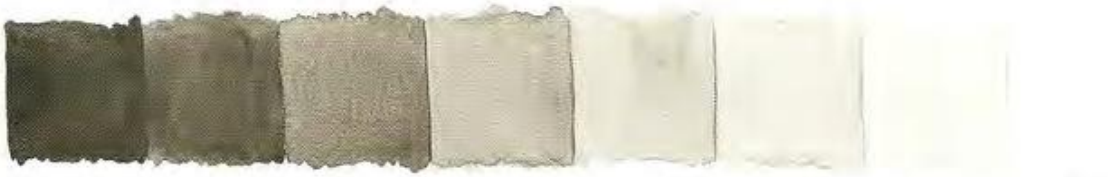
2

2. Em seguida, com aguadas mais diluídas, começamos a manchar o interior, estendendo a cor dos perfis iniciais.

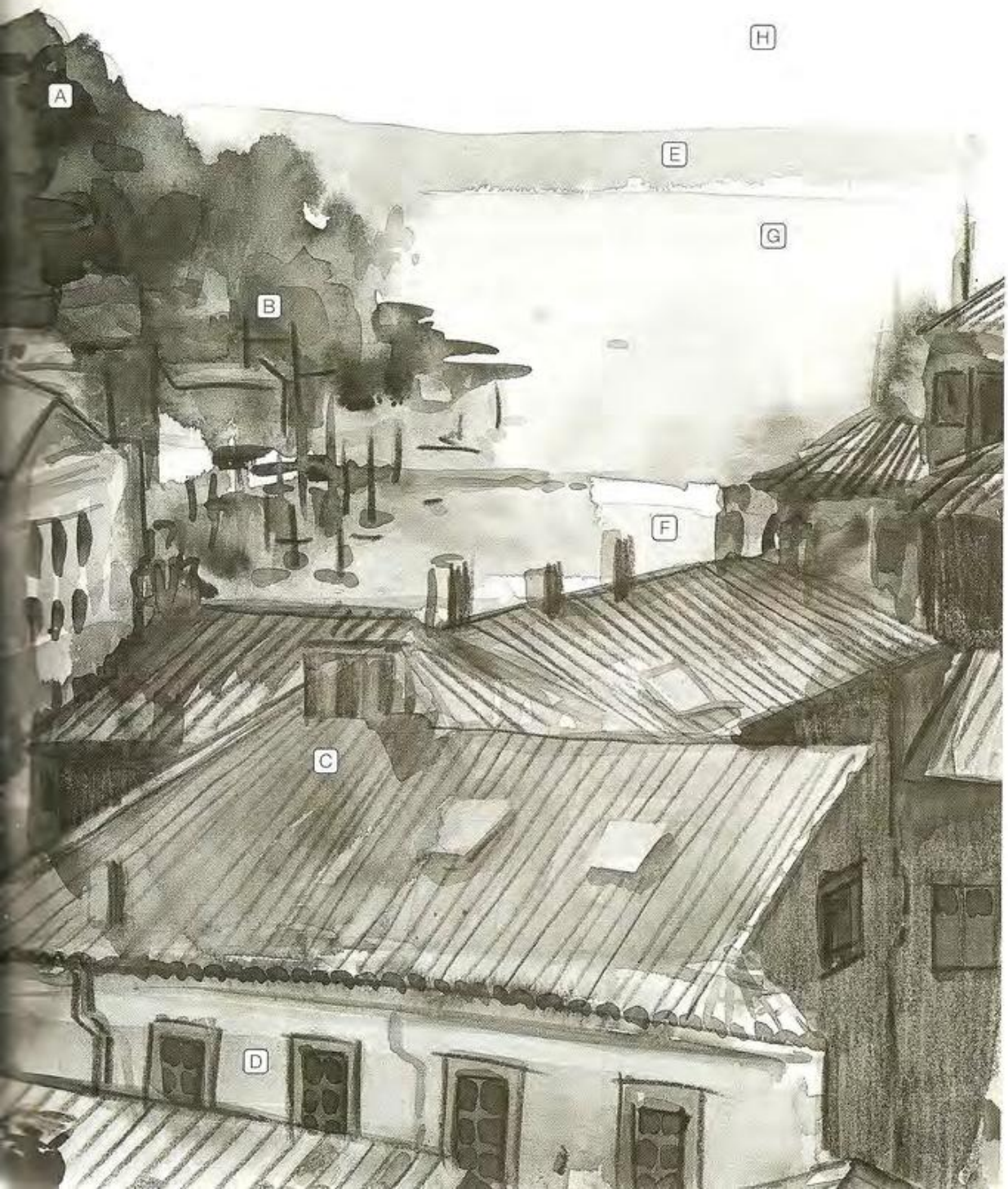
3



3. Por fim, introduzimos cores que determinem com maior clareza o efeito de luz e sombra na fruta.



Para conseguir fundos eficazes, que se caracterizem por amplos *dégradés*, primeiro devemos umedecer o papel com água limpa. Antes que a folha seque, molhamos o pincel com uma cor e traçamos a pincelada ao longo de toda a zona. A umidade do papel fará que as cores se expandam e se distribuam, formando *dégradés*.



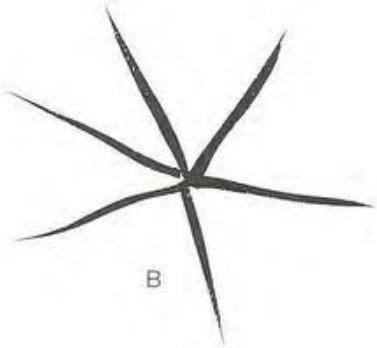
O desenho com aguada possibilita desenvolver uma rica variedade de tons. A justaposição tonal, o contraste e os dégradés *são fundamentais para representar convenientemente os diferentes planos da paisagem – neste caso, uma interessante sucessão de telhados, com um pequeno porto marítimo na parte superior. Verifique a correspondência de tons no desenho.*

Mostruário de efeitos com o pincel

Na aguada, é de grande importância o correto manejo do pincel (o mais comum dos instrumentos usados em técnicas úmidas), pois, embora a aguada faça parte das técnicas de desenho, a pincelada é o principal meio de obter a mancha, os valores tonais e o traço. A rapidez do pincel na obtenção de diferentes efeitos é inigualável. O pincel é um instrumento de desenho que possibilita expressar o movimento, a luz e a atmosfera com grande economia de traços e com resultados apenas esboçados, porém válidos. O desenho com pincel exige economia de traços e capacidade de síntese: não é possível corrigir, e o acúmulo de linhas confunde e prejudica o resultado.

O pincel proporciona um traço rápido com linha firme e ondulante (A, B, C). Com as aguadas é possível trabalhar tanto com cores chapadas quanto com qualquer tipo de efeito tonal que vá do dégradé às aplicações de pincel seco (D, E, F, G).

A



B

C

D

E

F

G

É necessário dispor de uma boa variedade de pincéis para obter diferentes efeitos na pincelada.

O pincel permite obter desde a definição de uma silhueta escura, com uma simples mancha, até a delimitação do contorno das formas com base em traços descontínuos e soltos.

A LINHA COM AGUADA

Dentro da aquarela, o trabalho linear com aguada é uma técnica que está mais próxima do desenho do que da pintura, visto caracterizar-se pelas mesmas qualidades do desenho: monocromia, valores tonais e síntese do traço e das formas; por meio da aguada pode-se entender o modelo em termos de desenho realmente, alternando-se a mancha do pincel com a linha. O uso da aguada com técnicas de desenho possibilita, além do tratamento do claro-escuro, o delineamento do volume das formas a partir da direção do traço nas zonas mais escuras.

DO MENOS AO MAIS

O desenho com pincel parte de um fundo completamente transparente, no qual o trabalho com valores tonais é sempre feito do menos para o mais, ou seja, sempre fazendo que os tons mais claros admitam acréscimos tonais, e não o contrário. Por esse motivo, é de suma importância estabelecer desde o início quais serão as principais zonas de trabalho no desenho, para assim poder medir com exatidão que tonalidades de cinzentos correspondem a cada zona.

Quando fazemos linhas com o pincel sobre fundo úmido, estas se expandem, produzindo interessantes efeitos pictóricos (H, I, J).

As aguadas sobre fundo úmido criam tonalidades difusas muito úteis para pintar paisagens chuvosas ou cobertas pela neblina (K, L, M). A mesma aplicação de aguada sobre papel seco proporciona traços mais intensos, podendo-se distinguir o grão do papel (N).

H

I

J

K

L

M

N

Tintas: traços e efeitos

a base do desenho é o traço; a partir desse movimento sobre o papel, constroem-se volumes; para modelar a forma, desliza-se sobre o papel o material utilizado, ou simplesmente se desenham as formas com um traço limpo e direto. Enquanto a aguada, como vimos, serve para situar os diferentes planos do modelo a partir de valores tonais, o traçado com pincel recorta o perfil do objeto contra o fundo, dando-lhe contraste e relevo.

A

B

C

O nanquim preto proporciona pretos mais intensos do que a aquarela e maior riqueza de tons, além de se expandir com maior facilidade (A, B, C).

A mudança de linhas para manchas, quando se desenha com pincel, depende unicamente do gesto da mão e da pressão exercida com as cerdas (D, E, F, G, H).

Um pincel fino e redondo proporciona interessante hachura cruzada. A sobreposição de tramas de diferentes cores proporciona efeitos cromáticos vistosos (I, J).

D

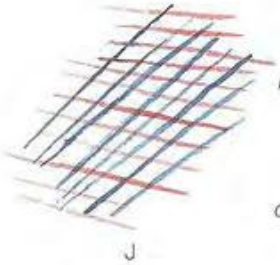
E

F

G

H

I

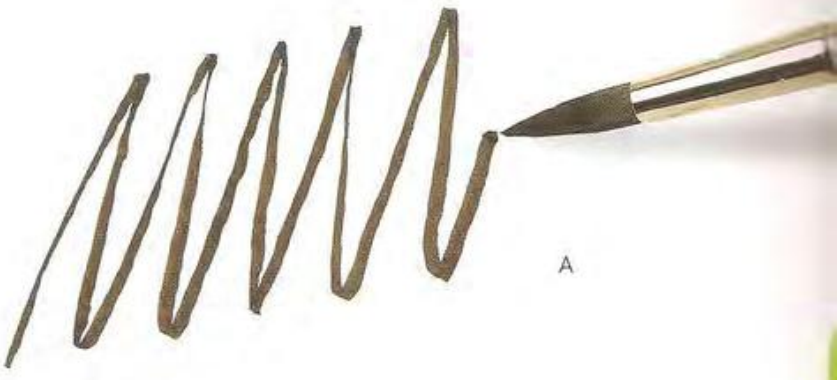


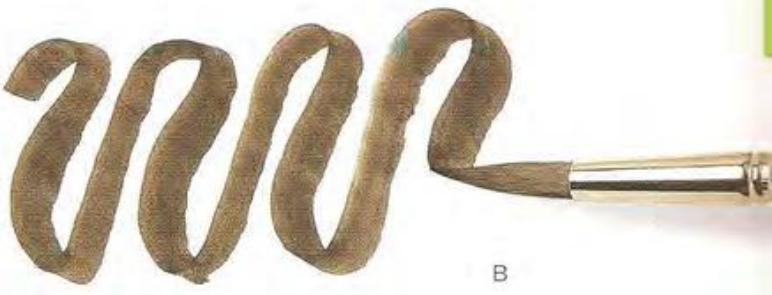
J

Compreendidos os princípios básicos da aguada e conhecida a técnica de manejar o pincel, podemos pintar interessantes rascunhos pondo em prática a combinação de aguadas e traços.

O TRAÇO COM PINCEL

O pincel é um instrumento de desenho muito flexível e mais manejável que uma pena.
Pode ser movido com extrema rapidez e fluidez.
Variando a pressão sobre a ponta, enquanto se desenha, conseguem-se linhas de diferentes larguras dentro de um mesmo traço.
Sua direção pode ser mudada com facilidade, dobrando-se e arredondando-se cantos que não seriam obtidos com pena ou lápis.
Um pincel de marta redondo com bom tufo de pêlos transmite, numa única pincelada, traço, ritmo e modelado.
No desenho com pincel, costuma-se utilizar uma ou, no máximo, duas cores. O uso de mais cores acabaria por criar misturas no papel, confundindo os perfis das formas. A limitação da cor é compensada pelas variações tonais que derivam da maior ou menor dissolução da cor na água.



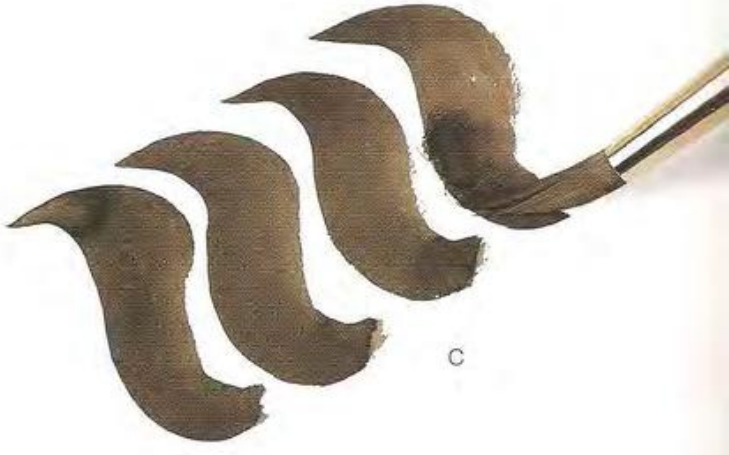


Diferentes possibilidades de traço, variando-se a pressão e a inclinação das cerdas em relação ao papel: Traço fino realizado apenas com a ponta do pincel (A).

O traço do pincel se alargará à medida que se exercer maior pressão sobre o papel (B).

Trabalhando com o pincel de lado e pressionando as cerdas sobre o papel, o traço ficará muito largo (C).

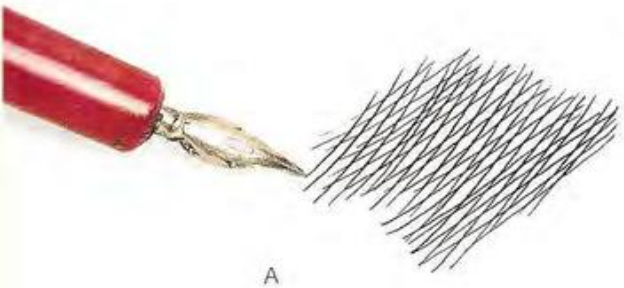
Com o pincel pouco molhado e fazendo traços curtos e rápidos, consegue-se um efeito texturizado, uma linha interrompida de grande interesse visual (D).



Quando se desenha com o pincel impregnado de tinta espessa, os traços revelam a aspereza do grão da folha de papel. O pincel não desliza com facilidade e deixa um rastro granulado e descontínuo.

TRAÇOS COM PENA

A pena cria um traço fino e limpo, que pode ser utilizado na criação do perfil de qualquer desenho, para posteriormente realizar o grisê que modele o volume. Quando a intenção é elaborar diferentes cinzentos a partir de uma única tinta, sem nenhum tipo de aguada, mistura-se o traço com o próprio branco do papel; cada tipo de traçado, por sua proximidade e forma, cria planos de cinzentos e volumes diferentes; basta a realização de um desenho simples para elaborar um bom número de cinzentos, apenas seguindo a direção do plano de cada um dos diferentes objetos do modelo.



A

A pena oferece diferentes possibilidades de traço, de acordo com a posição adotada pela mão ao desenhar. Vejamos alguns exemplos.

Começamos com o traçado cruzado em ângulo, um dos efeitos mais característicos do desenho com pena (A).

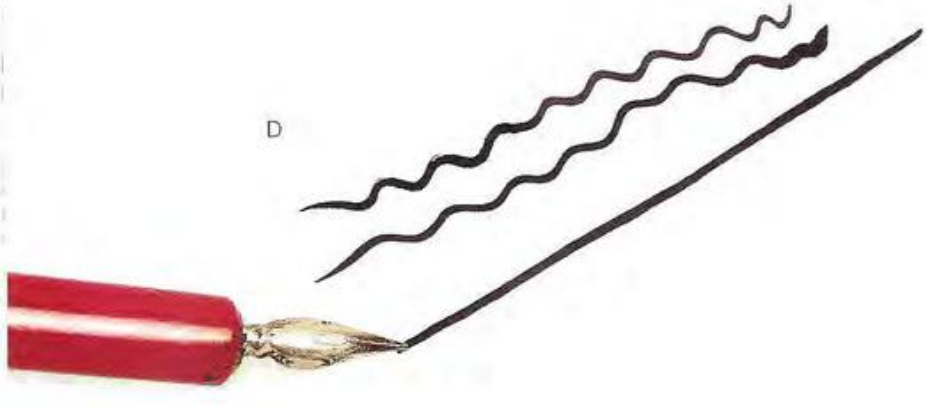
B

O grisê clássico em forma de ziguezague também pode ser feito com pena, embora com esse instrumento a linha se apresente um pouco mais instável e irregular (B).

No correr do traço, pode-se variar a pressão exercida sobre o papel, para variar a grossura da linha (C).

A maior vantagem desse instrumento é a possibilidade de passar de linhas sensuais e finas para traços como estes, firmes e intensos (D).

C



D

Aqui apresentamos diferentes amostras de traçado: paralelo, ziguezague, espiral, curvas, hachura cruzada e grisê com volutas, tudo realizado com pena e tinta.

As zonas de branco absoluto podem ser combinadas com outras cheias de traços mais intensos. Cria-se um claro contraponto entre as partes mais iluminadas e as mais escuras do modelo.

Para destacar as linhas essenciais ou as partes em sombra, emprega-se a cor saturada; para definir os contornos mais suaves, a cor pode ser diluída até se tornar quase transparente.

Para variar a intensidade do traço, convém diluir a tinta com um pouco de água; isso permitirá combinar traços intensos com outros de um cinzento mais tênue.

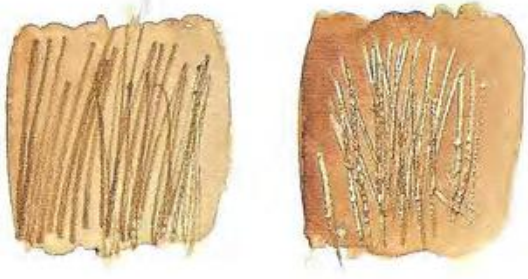
A direção das linhas deve sempre seguir o volume dos objetos.

O desenho com tinta e pena metálica ou pincel requer tratamento sutil, respeitando-se os brancos do papel, pois estes são a manifestação da luz no modelo.

Combinadas com outros materiais, as aguadas, sejam elas aquarelas ou tintas, permitem uma infinidade de efeitos que podem proporcionar ao desenho maior interesse plástico. Nestas páginas vemos uma seleção dos efeitos mais habituais, os mais utilizados pelos profissionais do desenho para completar determinada textura.

Efeitos e texturas com aguadas

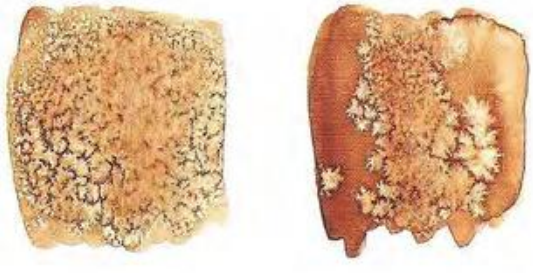
É possível fazer esgrafitos quando a aguada ainda está úmida, raspando com o cabo do pincel ou com uma lâmina.



ABRIR CLAROS COM O CABO DO PINCEL OU COM LÂMINA

Existe a possibilidade de abrir claros ou criar traços sobre fundos escuros. Essa operação deve ser realizada numa área recém-pintada, enquanto a aquarela está úmida. Há duas maneiras de "abrir" esses traços brancos: ou riscamos com força e resolução, utilizando a extremidade chanfrada de um cabo de pincel; ou usamos a ponta de uma lâmina ou estilete. Os traços criados com a lâmina serão mais profundos, finos e intensos.

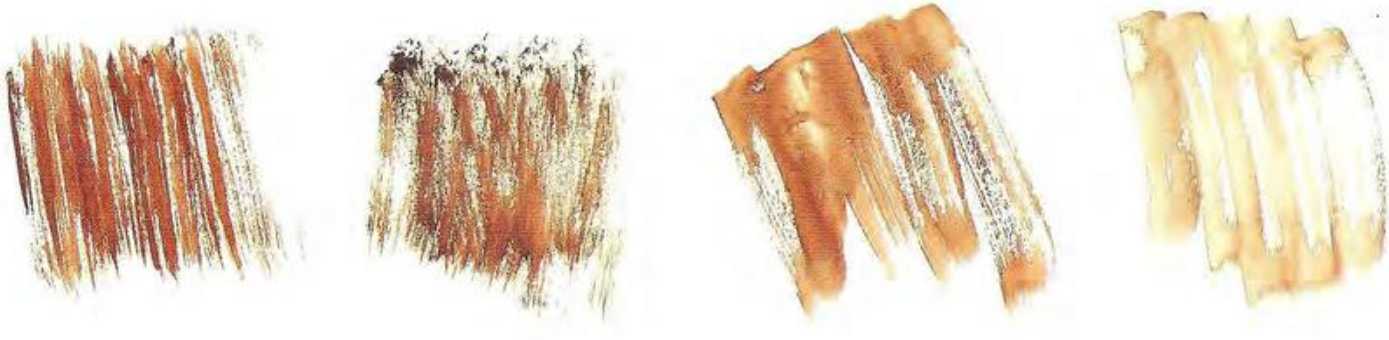
As texturas mais ricas são as obtidas com sal. Para isso, basta polvilhar com sal a aguada úmida e esperar alguns minutos, até que se forme a interessante superfície jaspeada.



EFEITOS TEXTURAIS COM SAL

Se pintarmos uma aguada de tom médio e regular e, enquanto estiver úmida, espargirmos um pouco de sal de cozinha, veremos que, à medida que a aguada vai secando, os grãos de sal absorvem o pigmento e produzem interessantes manchas, de cor clara, esbatidas. Quando a superfície do papel estiver completamente seca, ao sacudi-la, soltaremos os cristais de sal aderidos à aguada.

A técnica do pincel seco consiste em molhar o pincel com pouca água. A marca deixada será seca, quebradiça e descontínua, muito interessante quando se deseja um efeito texturizado no desenho.



Ao passar a aguada por cima, comprovamos que, enquanto o papel absorve a cor, os traços de cera a repelem e se tornam claramente visíveis, produzindo um interessante efeito.

O método de abrir claros com cera é muito simples: basta fazer traços prévios com cera branca.

TÉCNICA DO PINCEL SECO

Consiste em pintar com o pincel saturado de cor e pouca quantidade de água, de tal maneira que, ao ser esfregado, ele reproduza a textura rugosa do papel. Essa técnica é indicada para criar contrastes e representar a textura áspera e rugosa de determinados corpos.

MÁSCARAS COM CERAS

Se desenharmos previamente com uma barra de pastel oleoso ou cera, poderemos preservar na superfície do papel uma série de linhas mais ou menos finas que, cobertas com aguadas, repelirão a água.

Neste desenho podemos verificar os efeitos das máscaras com cera na textura da folhagem e no tronco das árvores.

Primeiros passos

ENQUANTO O POETA CONSERVA EM SEUS VERSOS A PROPORÇÃO DOS NÚMEROS E DAS SÍLABAS, O PINTOR E OS OUTROS PROFISSIONAIS DO DESENHO CONSERVAM TAMBÉM SUAS PROPORÇÕES GEOMÉTRICAS E ARITMÉTICAS.
Frei Juan Rizi. Tratado da pintura sábia, século XVII.

GABRIEL MARTÍN. UM CAMINHO NO PINHEIRAL, *2002*.
LÁPIS DE GRAFITE

Como conseguir um traço profissional.

Uma das principais dificuldades do iniciante está

em desenhar linhas longas e contínuas com um só traço. Isso porque as pessoas que não desenham com assiduidade têm o hábito de desenhar de maneira estática, apoiando firmemente a mão no papel, do mesmo modo como escrevem. A mão do desenhista, ao contrário, não descansa no papel, mas corre e desliza roçando-o e acariciando-o, com diversos graus de leveza e vivacidade. O segredo do traçado profissional reside, portanto, na mobilidade da mão em conjunto com o antebraço, muitas vezes formando uma unidade com ele. Garantir essa capacidade de traçar linhas contínuas sem levantar o lápis do papel, saber dominar o lápis, educar os movimentos da mão e aprender a dominar os traços básicos são coisas fundamentais para o êxito de qualquer desenho. O domínio de todas essas possibilidades técnicas nos permitirá extrair o máximo rendimento dos efeitos texturais e da expressividade em nossos desenhos.

Como educar os movimentos da mão

Para resolver um desenho com espontaneidade e variedade de traços, é importante educar os movimentos da mão. Para isso é necessário conhecer as diferentes maneiras de segurar o lápis e controlar a pressão que se exerce com ele sobre a superfície do papel.

COMO RESOLVER DETALHES

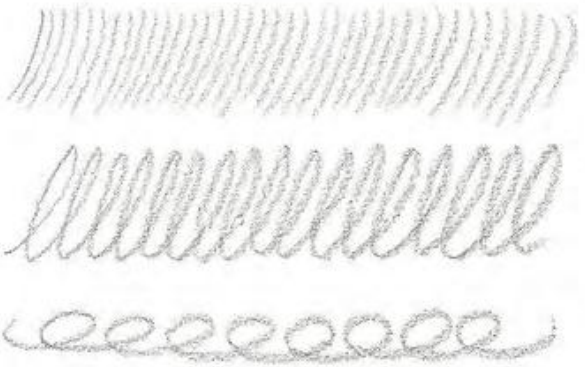
Para trabalhos de precisão e detalhes, segura-se o lápis como que para escrever, embora um pouco mais acima. Essa maneira de segurá-lo facilita a mobilidade da mão e a flexão dos dedos.

COMO ESTENDER GRISÊS

Com a haste dentro da mão e segurando o lápis um pouco mais acima, podemos obter amplos grisês com um vaivém rítmico do punho. Isso é ideal para quem queira sombreados tênues, sem exercer pressão sobre o papel.

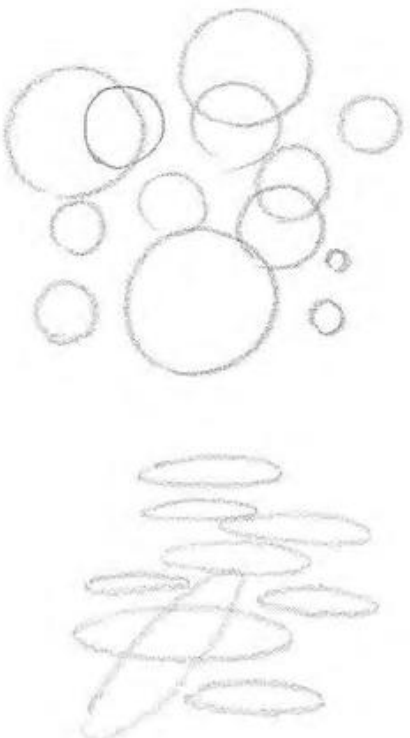
São três as formas básicas de segurar o lápis, conforme o efeito gráfico desejado: com a haste dentro da mão para sombrear (A), segurando com firmeza para exercer maior pressão (B), e tal como se escreve, para resolver detalhes (C).

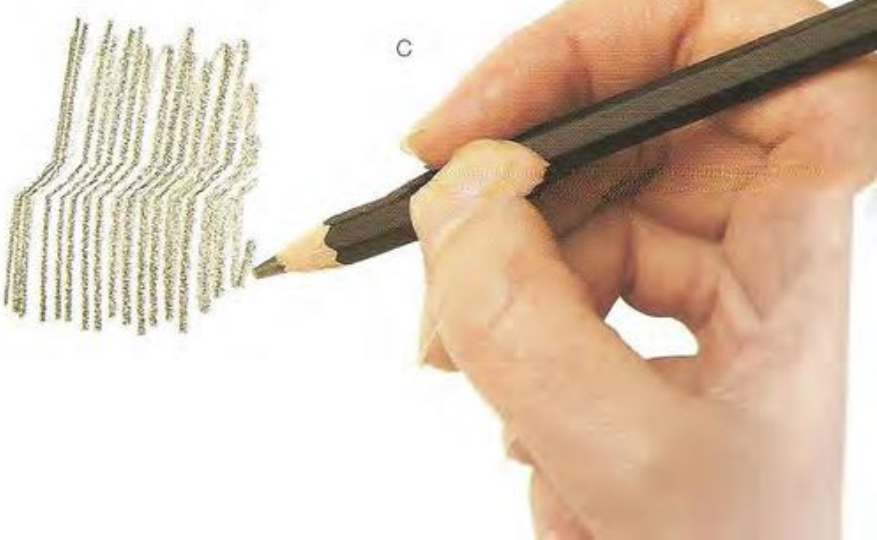
ESBOÇO
É a forma que mais se associa ao bosquejo e ao rascunho, na fase do ensaio do desenho, sobretudo quando se trabalha com tamanhos relativamente grandes. Com a ponta inclinada, obtêm-se traços tênues, fáceis de apagar, caso seja preciso fazer alguma modificação.



Inclinação do lápis
Segurando o lápis com inclinação de cerca de 45° em relação ao papel, o traço resultante é muito intenso e regular. Inclinando mais o lápis, em 30° graus, quando o grafite assume a forma de cunha, o traço é muito mais largo. Virando o lápis no sentido contrário ao da cunha do grafite, é possível traçar linhas muito finas.

DOMÍNIO DO TRAÇO
O primeiro passo que deve ser dado por todo desenhista amador é estudar as variedades de traços, para familiarizar-se com eles antes de começar a trabalhar. Isso pode ser feito com a ponta do grafite afiada (para traços finos) ou de lado (para traços grossos). O desenho puramente linear é de enfoque mais difícil: o artista precisa resolver os tons e as texturas do motivo sem recorrer ao sombreado e ao *dégradé* tonal. Nas mãos de um artista habilidoso, a própria linha é capaz de descrever quase todos os efeitos visuais que podem ser produzidos pelo desenho.
Aqui se vê uma série de exercícios práticos que podem ser feitos para conseguir um traçado espontâneo e aprender a dominar os movimentos da mão: riscos, alças, espirais, círculos e formas ovais.

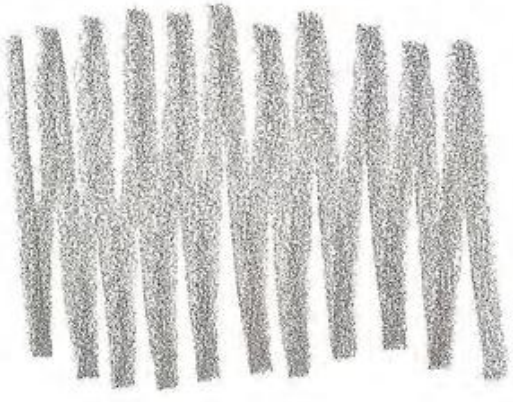




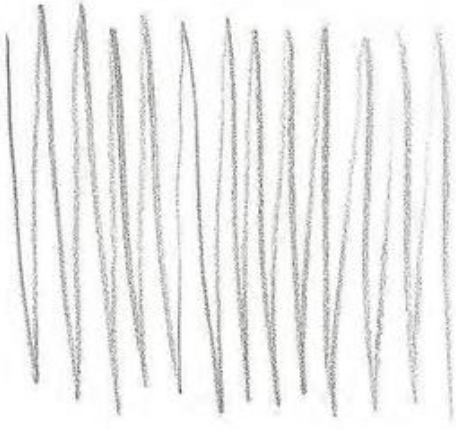
HACHURA PARALELA
É a forma de sombreado que se consegue traçando linhas paralelas muito próximas para produzir efeito tonal. O caráter descontinuado da hachura paralela, quando se olha de uma distância normal, pode produzir uma qualidade mais vibrante que as das áreas planas. Combinando diferentes séries de traços curtos e paralelos em disposição aleatória, é possível obter interessantes bases tonais.

HACHURA DE LINHAS GROSSAS
Inclinando o lápis para obter um traço mais largo, traça-se uma sucessão de linhas curtas, paralelas e verticais, procurando-se criar distância idêntica entre uma linha e outra.

Começa-se aprendendo os traços básicos



A



B

Nas imagens seguintes, mostra-se a utilização de diferentes traços para sua resolução: (A) com a grafite em forma de cunha, aplicada em sua base, para traços largos, e (B), com a mesma grafite, aplicada de canto, para os perfis das formas.

HACHURAS CRUZADAS
Consiste numa série de linhas paralelas que se cruzam em ângulo. Podem ser retilíneas e sistemáticas, ou mais livres e imprecisas. Quanto mais apertada for a trama, mais escuro será o sombreado, o que nos possibilitará trabalhar com diferentes tonalidades de sombra num mesmo desenho. A hachura cruzada não precisa restringir-se a linhas retas. Cruzando linhas curvas, onduladas ou arabescos, também é possível conseguir ampla variedade de efeitos.

DESENHANDO ALÇAS
Com leve inclinação do lápis, desenharemos uma série de alças de forma rápida e de uma só vez. Se fizermos um *dégradé* com alças sem levantar a ponta do lápis do papel, obteremos traços espirais.

Variar a pressão

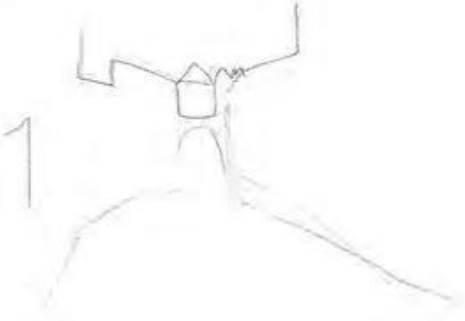
A intensidade e a qualidade da linha podem ser variadas e controladas de acordo com a dureza do lápis escolhido, com o tipo de ponta e com a pressão aplicada.

GRISÊ COM VOLUTAS
Um dos grisês e *dégradés* mais interessantes é o sombreado feito com pequenos círculos ou volutas espirais. Basta desenhar pequenas espirais apoiando a ponta do lápis ligeiramente inclinado e volteando o lápis de uma só vez, ocupando todo o espaço aos poucos e regulando a pressão para que o efeito do sombreado seja homogêneo.

Desenho automático

Os aspectos mais interessantes na produção de qualquer artista costumam ser encontrados não nos desenhos terminados, mas em seus cadernos de bosquejos. Na sinceridade de seus rascunhos, os artistas registram as impressões mais imediatas do mundo que os rodeia.
Os croquis, ou riscos aleatórios, são traços realizados de maneira nervosa e titubeante. São traços que o artista pratica de maneira automática e intuitiva, à guisa de treino gestual. Os artistas costumam recorrer a essa técnica quando dispõem de poucos minutos para fazer um rascunho, para praticar um traçado solto, espontâneo e sem preocupações acadêmicas, ou quando querem dotar o desenho de maior efeito expressivo.
Os artistas se valem do risco taquigráfico para incluir informações no caderno de esboços; ele deve desenvolver-se de maneira intuitiva, psicomotora, como se fosse um treinamento gestual.

Para comprovar a importância do croqui, vamos desenhar esta vista em alguns minutos. Esse processo é de grande utilidade para fazer rascunhos a partir da natureza.



1. Primeiramente, começa-se com um risco rápido, aparentemente desordenado e um tanto abstrato. O desenho rápido, de maneira à vezes inconsciente, e o estudo do modelo nos ajudarão a estabelecer umas primeiras linhas de composição.

2. Aos traços anteriores acrescentamos outros, mas desta vez variando a pressão e a grossura da linha para começar a estabelecer vários valores e ressaltar as formas mais destacadas.

3. Deixamos para o final uma primeira intenção de sombreado. Bastará trabalhar com um ou dois valores tonais. O desenho não deve ser muito acabado, deve terminar como um esboço e um tanto impreciso.

O desenho automático deve desempenhar duas funções básicas: possibilitar o exercício no domínio do traço e aguçar a capacidade de síntese e abstração a partir do modelo natural.

DOMÍNIO DO GESTO

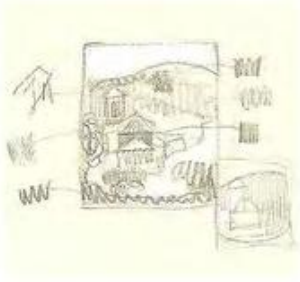
O desenho automático é aquele que se traduz no papel como a inscrição de gestos físicos realizados com rapidez e espontaneidade. Um desenho gestual não pretende descrever detalhadamente o modelo, mas emprega traços desenvoltos e amplos, para captar sua essência. Nesse tipo de desenho, a espontaneidade surge dos movimentos vivazes do antebraço do artista, enquanto o motivo é traduzido em linhas rítmicas e dinâmicas.

A rapidez exigida e a espontaneidade possibilitam desenvolver uma linha vivaz e certeira.

Não convém levar o desenho a suas máximas conseqüências, ao contrário: ele deverá resumir o motivo em uns poucos traços e combinações tonais.

GABRIEL MARTÍN. *POÇO EM UM PÁTIO DE ALBI, 2002.*
GRAFITE E GIZ BRANCO

Técnicas para treinar o domínio do lápis.



O domínio do lápis pode ser importante não só para

quem vê no desenho com esse instrumento um fim em si mesmo, mas também para os pintores, gravadores e escultores.
A qualidade da linha do desenho é um elemento importante da obra final. As linhas podem ser grossas ou finas, retas ou onduladas, com uma diversidade ilimitada. Somente no desenho técnico são essenciais as linhas retas e de espessura constante. O peso e a grossura da linha, sua fluidez e seu caráter experimental, sua continuidade ou descontinuidade, tais artifícios podem criar ilusões visuais eficazes no desenho.

Firmeza da linha, volutas e *dégradés*

O novato tende a fazer um traço entrecortado e pouco contínuo. Para a prática do desenho, é preciso controlar a linha; exigir um traço firme, direto e sem sobressaltos.

Aprendidos os traços básicos, devemos abordar os primeiros exercícios para dominar o instrumento de desenho. O que cria mais dificuldades para o iniciante talvez seja a obtenção de um traço seguro e contínuo. Muitas pessoas que nunca desenharam costumam criar uma linha com traços curtos sucessivos, feitos aos poucos, levantando o lápis a cada vez, desenhando primeiro uma linha e depois outra... O problema decorre do fato de a mão se apoiar no papel como se ela estivesse escrevendo. A mão que desenha não deve descansar no papel, mas correr e deslizar roçando, acariciando a superfície, com maior ou menor rapidez, mas sempre com vivacidade.

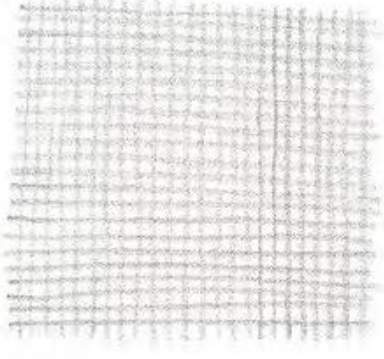
COM UM SÓ TRAÇO

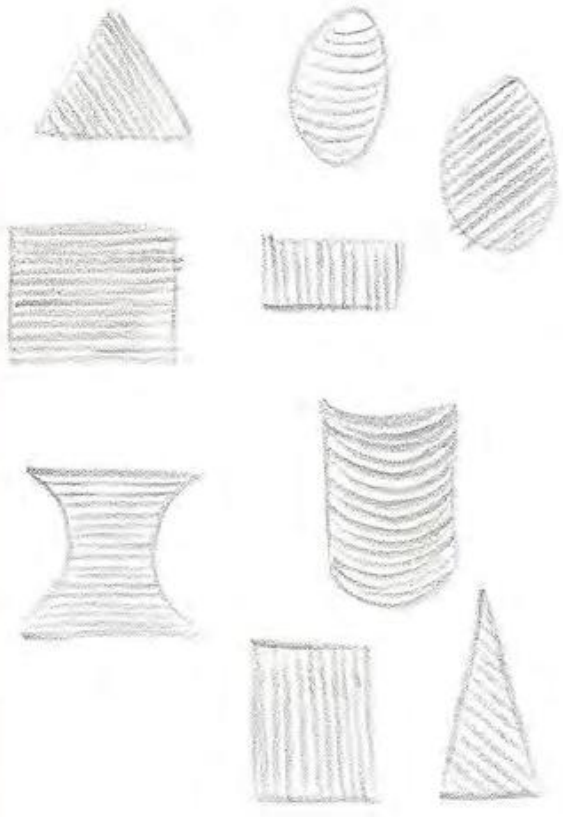
Nosso primeiro objetivo será assegurar essa capacidade de traçar linhas contínuas sem levantar o lápis, sem parar a mão. Para isso, será necessário segurar o lápis tal como o fazemos para escrever, porém mais acima, de maneira que sua maior inclinação possibilite conseguir traços mais largos e maior amplitude e fluidez na execução. Ato contínuo, sem pressionar com a ponta do lápis, desenhamos uma série de linhas retas em diagonal. Traçamos algumas devagar e outras com certa rapidez. As distâncias entre as linhas devem ser o mais uniformes possível. A seguir, desenhamos uma trama de hachuras verticais e horizontais. Sem dar a volta ao papel, mantendo-o vertical, desenhamos primeiro a série de linhas verticais e depois cruzamos por cima a série de linhas horizontais. As duas séries precisam apresentar as mesmas distâncias entre uma linha e outra.

A posição ideal para desenhar é a mesma que usamos para escrever, mas segurando o lápis um pouco mais acima da posição habitual.

Praticar séries de linhas retas na diagonal com um só traço e mantendo as distâncias é um exercício que ajuda a obter maior soltura no traçado da linha.

Os traços verticais e horizontais exigem mais cuidado, pois devem ser feitos sem virar a folha.



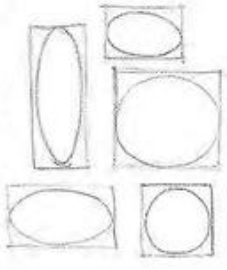


Preencha as formas geométricas com linhas diagonais, horizontais e com volutas para adquirir habilidade no domínio da linha calculada.

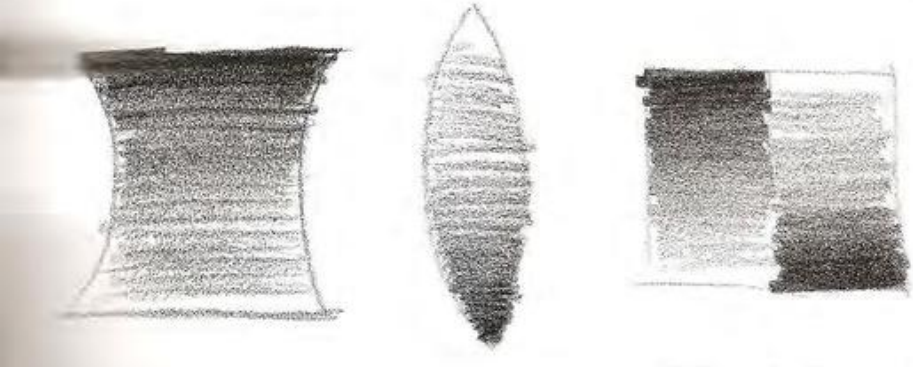
LINHAS E *DÉGRADÉS*

Desenhe agora uma série de formas geométricas simples de diferentes dimensões e preencha-as com as hachuras exercitadas na página anterior e com alças e curvas. Procure conseguir regularidade perfeita. Desenhando outra vez quadrados, círculos ou retângulos de diversas medidas, repita o exercício inserindo dentro da forma vários *dégradés* de diferentes comprimentos, em sentido diagonal, vertical e horizontal. Faça esses exercícios muitas vezes. Pense que dessa prática nasce o domínio da linha calculada, com princípio e fim, aplicável depois ao desenho seguro da forma.

Outro exercício interessante consiste em desenhar círculos e formas ovais dentro de quadrados e retângulos. É imprescindível que o início do traço e seu final coincidam em um mesmo ponto. A circunferência deverá ser perfeita e sem cortes.

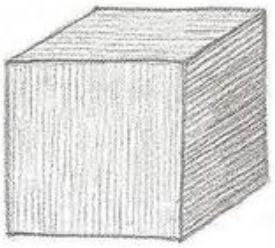


Esta é a posição ideal para fazer grisês.



Agora insira dégradés *dentro das formas geométricas, segurando o lápis com a haste dentro da mão.*

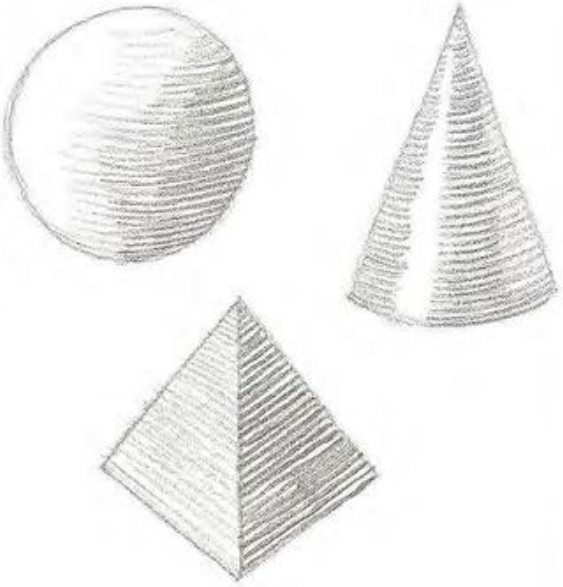
Representação do volume dos corpos



O desenho puramente linear é o enfoque mais difícil: o artista precisa resolver os tons e as texturas do modelo sem recorrer ao sombreado ou a tons *dégradés*. Nas mãos de um artista habilidoso, a própria linha deve ser capaz de descrever tanto a forma quanto o volume e o contraste de luzes, apenas controlando e educando a direção do traço.

DIREÇÃO DO TRAÇO

Não só a intensidade e a espessura do traço são importantes na hora de desenhar, como também a direção que damos a ele. Em outras palavras, a orientação seguida pelas linhas configura a textura particular de cada objeto. As linhas são úteis por expressarem não só o sombreado do objeto que representam, como também, em parte, o seu volume. O desenho sempre pretende, acima de tudo, representar a "rotundidade" dos corpos, já que toda a natureza é configurada por rotundidades. Está claro que não me refiro a formas esféricas, mas a superfícies com curvas variadas. Uma norma entre os artistas diz que "a direção do traço deve envolver ou seguir e representar, na medida do possível, o volume do motivo".



Os traços devem representar o volume dos corpos. A intensidade e a grossura do traço também devem descrever as variações tonais. Aqui estão alguns exemplos com figuras geométricas simples: no cubo e no prisma, as linhas serão retas, enquanto na esfera e no cone deverão ser curvas.

UM TRAÇO PARA CADA SUPERFÍCIE

Quando se analisa um modelo, é preciso levar em conta a direção que as linhas deverão ter a cada momento. Em outras palavras, nas superfícies planas o traço deverá ser reto; nas superfícies curvas, deverá ser curvo; nas zonas de vegetação, bastará um simples arabesco; num campo de trigo ou num gramado, ele será vertical; no chão e nas paredes de uma casa, será reticulado; nas figuras humanas, em vista de sua tendência cilíndrica, o traço deverá ser envolvente; linhas onduladas e afiadas mostram a configuração natural dos cabelos das pessoas e dos pêlos dos animais. Também devemos levar em conta que os traços precisam agrupar-se ou dispersar-se para expressar sombra e luz, bem como a textura própria do objeto.

A melhor maneira de compreender o princípio de representar o volume com a direção do traço é fazer anotações da paisagem, adequando o traço a cada superfície.

INTENÇÃO DO TRAÇO

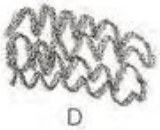
A função do traço pode variar conforme a intenção do desenhista: pode ser um meio de sombrear, modelar, criar valores tonais ou representar um papel puramente descritivo ou ornamental. A combinação de diferentes tipos de traçado num desenho possibilita criar diferentes planos. Um traçado bem resolvido transmite melhor a sensação de volume. Isso nos ajuda a compreender que na natureza os elementos não são esferas nem cilindros puros, mas apresentam formas bastante irregulares, compostas por segmentos muito diferenciados.

O traço nunca deverá ser oscilante ou hesitante; por isso, deveremos evitar todos os tipos de duplicidade desnecessárias.

A

B

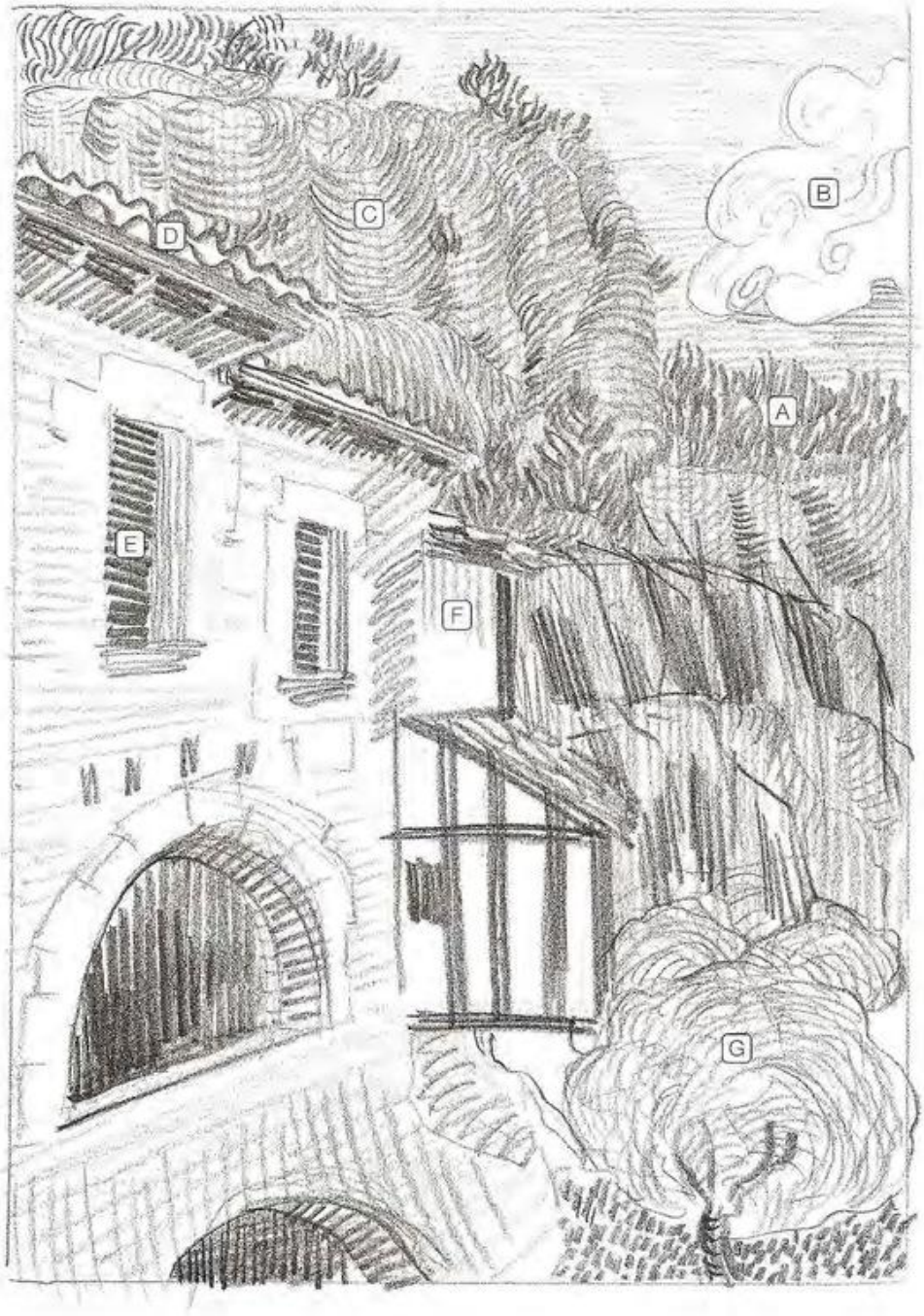
C


D

E

F

G



Ao desenhar um modelo, é preciso ter consciência da direção que os traços deverão assumir em cada zona do quadro.

A. Traço flamejante na vegetação

B. Espirais para reproduzir a vaporosidade das nuvens

C. Traço curvo para acentuar o relevo das pedras

D. Ondulante nos telhados

E. Hachuras intensas nos vãos das janelas

F. Traços retos perpendiculares nas paredes retas da fachada

G. Arabescos fracos para insinuar a folhagem das árvores.

Os grisês com traços são obtidos com a combinação de linhas que formam hachuras; a distância entre essas linhas pode ser maior ou menor, conforme sejam necessários tons claros, médios ou escuros. Do mesmo modo, a pressão exercida com a grafite determina a intensidade do tom. As hachuras paralelas e as hachuras cruzadas são as mais habituais; convém praticar com elas, pois cada tipo de hachura proporciona um acabamento diferente.
Os lápis de grafite e as penas metálicas são os instrumentos ideais para construir hachuras. São muitas as formas de elaborar o tipo de traço ou hachura, de acordo com a intenção que se pretenda conferir ao trabalho. Num mesmo desenho é possível utilizar diferentes tipos de hachura, alternados com sombreados e coloridos. Convém praticar com elas, pois cada tipo confere um aspecto diferente ao desenho.

A sucessão de traços medianamente organizados forma hachuras que conferem aspecto tonal ao desenho.

As hachuras podem ser feitas com traços finos ou grossos; o importante é que a sucessão de traços pareça disposta de maneira ordenada.

Hachuras: possibilidades e combinações

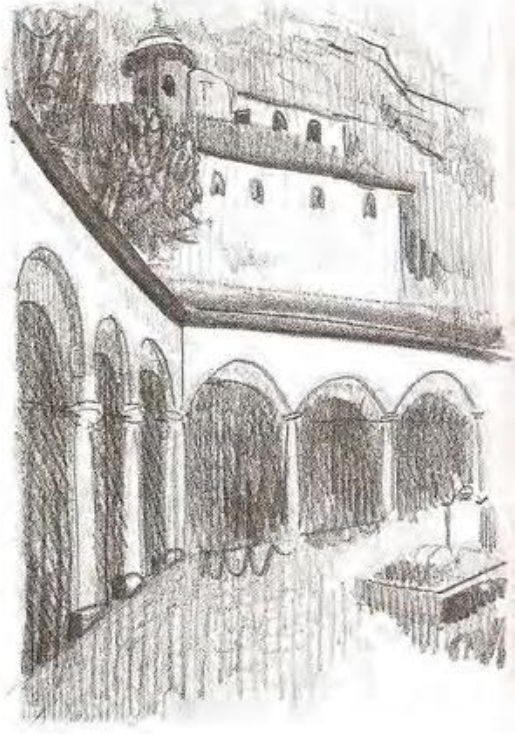
As hachuras podem ser compostas por linhas retas, curvas ou ondulantes. O importante é o resultado tonal que elas oferecem.

A

O resultado tonal da hachura depende de dois fatores básicos: da intensidade e grossura da linha (A) e da distância entre as linhas (B).

B

Para obter bons resultados num desenho, é fundamental variar o tipo de traço ou de hachura, de acordo com a textura da superfície que se deseja reproduzir.



Com a mão levantada, as linhas mais fáceis de desenhar são as que sobem da esquerda para a direita ou, ao contrário, as que descem da direita para a esquerda; quando feitas muito depressa, cria-se um tipo de gancho na extremidade da linha, devido ao esforço para passar para a linha seguinte.

HACHURA PARALELA

É a forma de sombreado que se obtém traçando linhas paralelas muito juntas para produzir o efeito tonal. O caráter descontínuo da hachura paralela, quando vista de uma distância normal, pode produzir uma qualidade mais vibrante do que as áreas de tons planos. Como o branco do papel não fica inteiramente coberto, o tom conserva luminosidade, o que constitui uma das características da técnica. Graças à modificação da distância que separa cada traço, é possível obter grande variedade de efeitos de sombreado.

SOMBREADO CLÁSSICO

O sombreado clássico é obtido com hachura de linhas paralelas que variam em intensidade e grossura, segundo as circunstâncias tonais. Os traços das partes mais iluminadas serão mais finos e espaçados; nas zonas sombreadas, serão mais intensos, grossos e próximos. Se descrevermos corretamente com hachuras o jogo de luzes, conseguiremos criar diferentes intensidades de tom e, por conseguinte, efeito de volumetria.

A hachura de traços paralelos é composta por traços retos ou curvos, dispostos de maneira paralela. A variação da pressão nesse tipo de hachura provocará diferentes intensidades tonais.

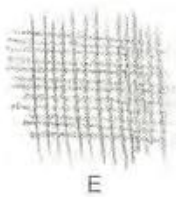
O sombreado clássico baseia-se num traço contínuo e rápido, geralmente diagonal, em forma de ziguezague.

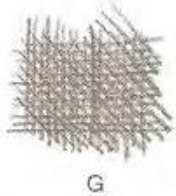
A combinação de hachuras paralelas e sombreados clássicos cria rascunhos com interessante trabalho tonal à base de blocos.

HACHURA CRUZADA

Consiste em uma série de linhas paralelas que se cruzam em ângulo. Podem ser retilíneas e sistemáticas, ou mais livres e imprecisas. Quanto mais apertada for a trama, mais escuro será o sombreado. A hachura cruzada não precisa restringir-se a linhas retas. Cruzando linhas curvas, onduladas ou arabescos, é possível conseguir ampla variedade de efeitos. Também podemos modificar o tom variando o ângulo de inclinação do cruzamento das linhas transversais.

Diferentes amostras de hachura cruzada, dependendo do grau de inclinação da linha e da quantidade de traços sobrepostos: cruzado em ângulo, um dos mais usados (1), cruzado reto (2), cruzado reto em diagonal (3), triplo cruzado reto e diagonal (4), cruzado quádruplo, em que se sobrepõe um cruzado em diagonal a um cruzado reto (5), triplo cruzado em ângulo (6).



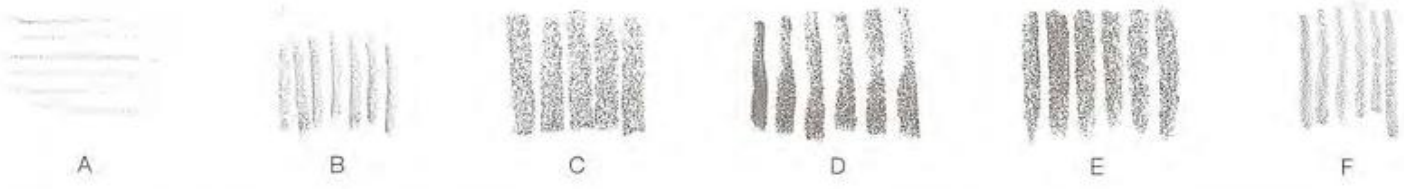


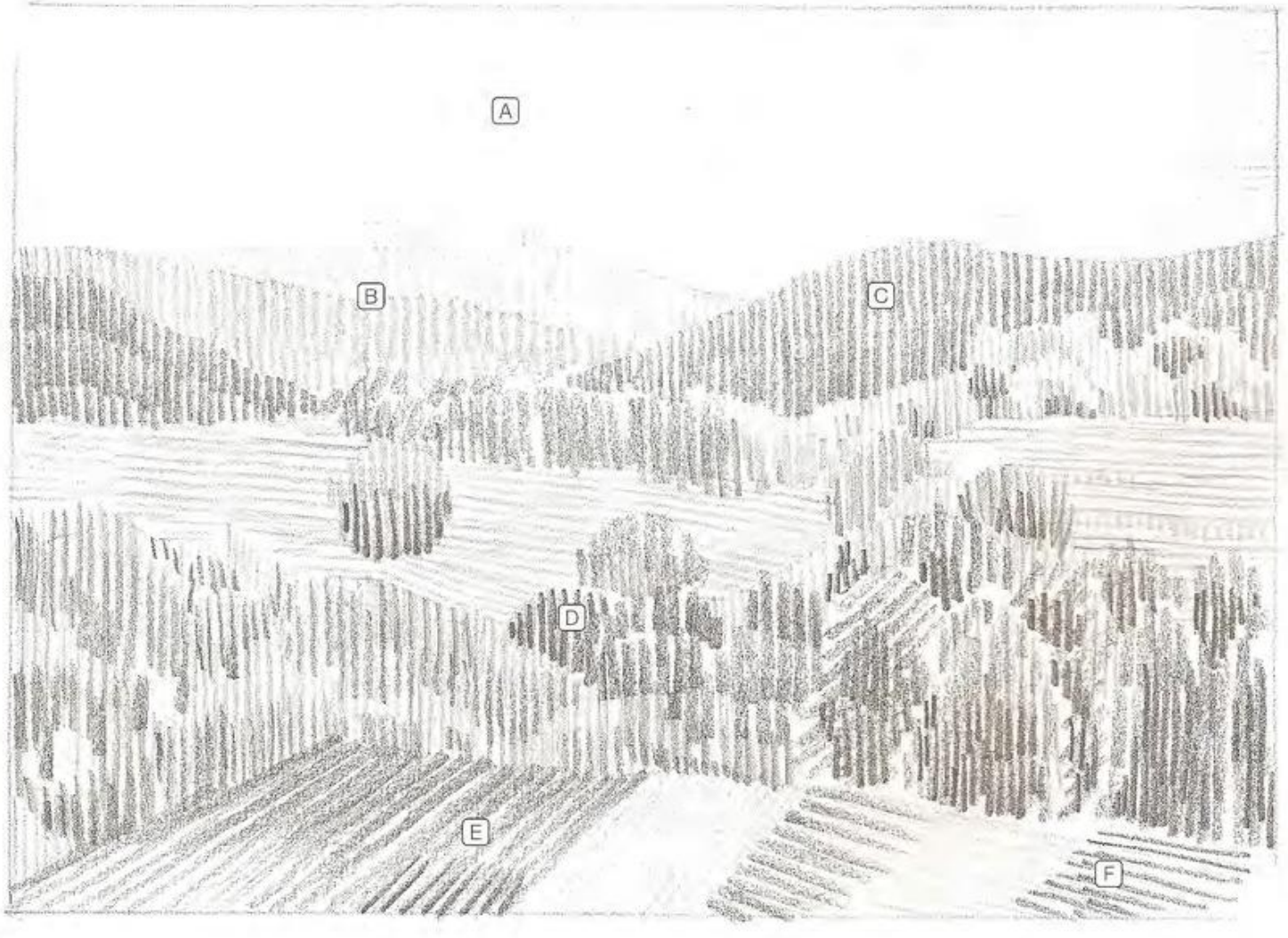
Vejamos a aplicação de algumas das hachuras cruzadas estudadas num desenho. A variedade de hachuras cruzadas possibilita a obtenção de diferentes gradações, texturas e superfícies em uma obra.

VALORES TONAIS

Com uma pressão precisa sobre o grafite em cima do papel, conseguimos um tom. Com pressão maior, o tom é mais escuro; com pressão menor, mais claro. Com ou sem hachuras, cada sombreado ou colorido tem seu tom. No entanto, a hachura será mais escura quanto mais densa for e quanto maior a pressão do grafite durante sua execução. Podemos conseguir uma gama tonal exercendo diferentes pressões para cada tom, mas de maneira ordenada. É preciso levar em consideração que os graus de manipulação do traço dependem da dureza do lápis; quanto mais macio for o material escolhido, mais intensos serão os tons das cores.

A variação da pressão exercida com o lápis e a grossura da linha determinam o tom do grisê realizado com a hachura. Neste desenho vemos uma amostra disso. A variação da intensidade e as linhas das hachuras servem para representar os diferentes planos da paisagem.





Traço curvo: tridimensionalidade da forma

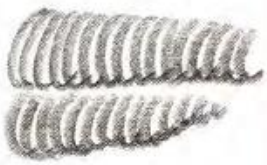
Ao fazer um desenho linear de um objeto, traçando simplesmente sua silhueta, pode-se obter a aparência de papelão recortado. Para conseguir maior efeito tridimensional, usa-se o sombreado com linhas curvas, o que transmite as características tridimensionais da forma. Nele, a sucessão de curvas justapostas cria a ilusão volumétrica de um corpo cilíndrico.
A aplicação desse tipo de sombreado depende da forma, da estrutura e da textura do motivo que se vai desenhar, sendo mais apropriado para esboçar corpos cilíndricos ou hemisféricos.
Dessa maneira, o tronco de uma árvore, que apresenta forma cilíndrica, pode ser representado com um traçado curvo em forma de C (as linhas devem ser úteis por expressarem não só o sombreado do tronco, mas também, em parte, sua rotundidade); a textura dos arbustos, com um traço nervoso e sobreposto; o chão de uma rua molhada, com hachuras de traços paralelos etc.

Ao trabalhar com técnicas lineares usando giz pastel, convém esquecer as barras e utilizar os lápis, também conhecidos com o nome de lápis conté.

A

B

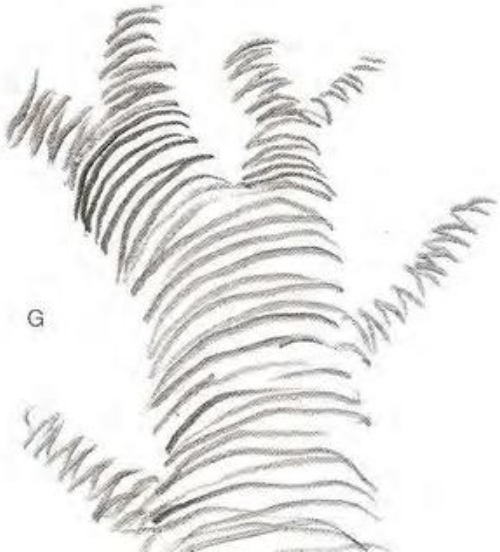
C



D

E

F



G

A. O traço espiralado parte do anel; por isso, é um bom exercício praticar antes esse traço curvilíneo.
B. Aos poucos, deverá ser atingido maior controle do traço. Bastará um impulso com a ponta do lápis.
C. Depois de se adquirir prática, o traço curvilíneo pode ser feito com uma só linha, sem levantar o lápis do papel.
D. É importante praticar várias possibilidades de traço na horizontal, na diagonal etc., até conseguir o efeito cilíndrico desejado.
E. Qualquer variante do traço pode ser uma boa prática; sempre é preciso ter em mente tanto a intensidade do traço quanto a variabilidade do tamanho.
F. Se o desenho exigir velocidade e rapidez, poderá ser escolhido um traço mais desenvolto.
G. O traço curvilíneo confere impressão de volume a um corpo cilíndrico, mediante um jogo sutil formado por uma sucessão de curvas.

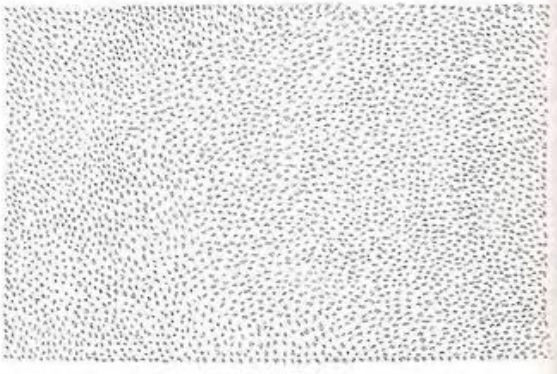
O traço curvilíneo usado em corpos cilíndricos produz perfeitamente o efeito de volume. Se esse tipo de sombreado for complementado com duas cores, também se conseguirá representar a incidência de luz.

Neste detalhe vemos como a intervenção das duas cores de giz pastel (branco e preto) complementam o efeito volumétrico com tons claros e escuros.

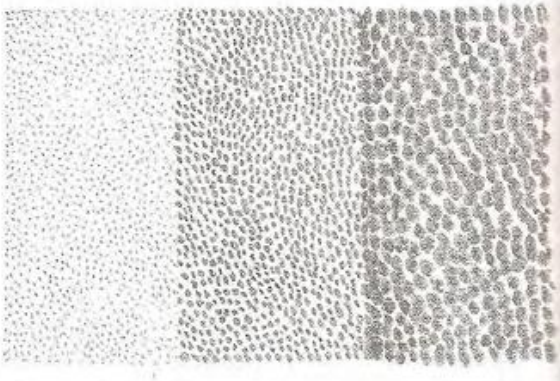
Pontilhado: técnica divisionista

O pontilhado requer muita paciência por parte do novato. As diferentes áreas tonais são obtidas com pontos mais intensos ou diminuindo-se a distância entre eles.

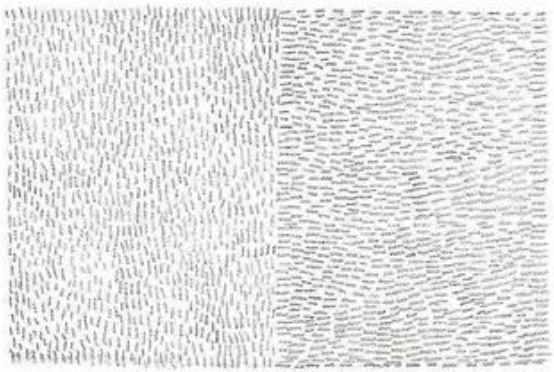
O pontilhado, ou pontilhismo, é uma técnica em que as cores são aplicadas no suporte em pequenas manchas coloridas, de tal modo que, ao contemplar o desenho, a certa distância, a luz refletida em cada uma das manchas individuais se funde no olho do espectador, produzindo um efeito unitário, que proporciona uma textura atraente e efeitos pouco comuns. Na técnica do pontilhado, os efeitos tonais são obtidos com a combinação de inúmeros pontos agrupados; as várias partículas de cores diferentes aglomeradas interagem. O número imenso de pontos é interpretado automaticamente como zonas tonais pelo espectador. Esse método de desenho popularizou-se em fins do século XIX com os divisionistas, que interpretaram a natureza como a justaposição de pequenos pontos coloridos que proporcionam ao conjunto luminosidade e distribuição mais uniforme da luz. Com materiais monocromáticos, as áreas tonais podem ser obtidas com a combinação de pontos ou pequenos traços de tamanhos e distâncias variáveis. Alternando o tamanho dos pontos, a pressão do lápis ou a distância entre eles, consegue-se criar uma gama tonal completa.



Com o lápis de grafite bem apontado, consegue-se um pontilhado limpo e uniforme.

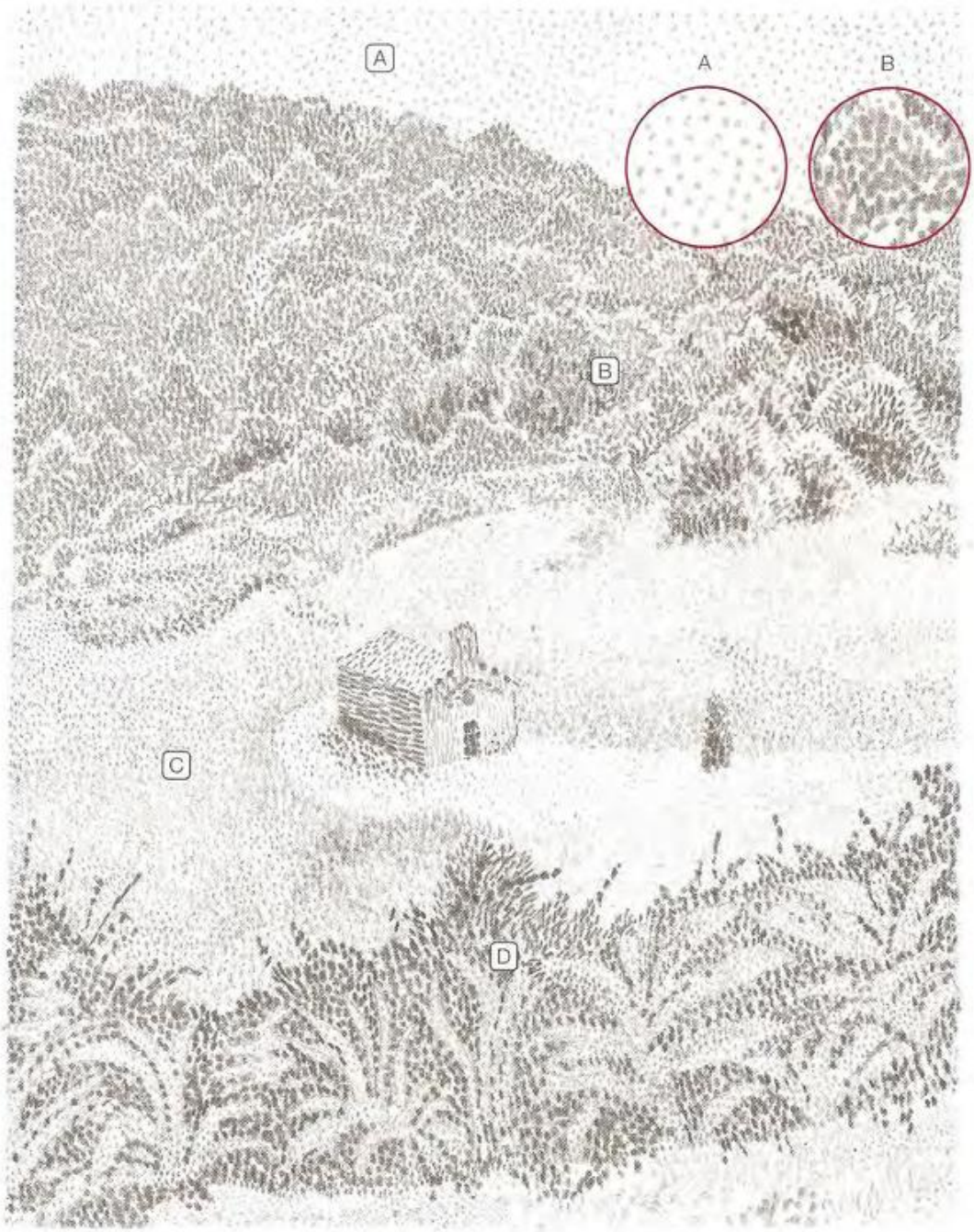


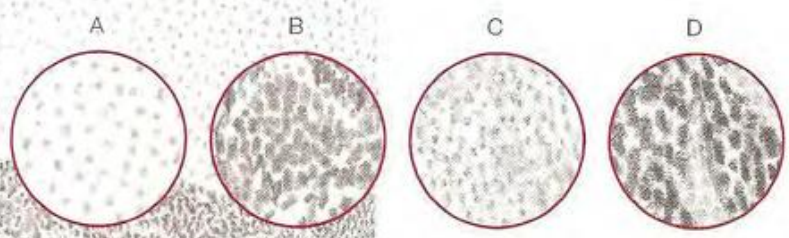
As variações tonais são obtidas alterando o tamanho do ponto, intensificando a pressão do lápis e diminuindo o tamanho das manchas.



Os pequenos pontos podem transformar-se em linhas curtas que marquem determinada direção para efeitos de textura. Aqui se vêem dois conjuntos de marcas lineares, em direção vertical e horizontal.

Um arabesco compacto também proporciona efeito semelhante ao do pontilhado. É um recurso que pode ser combinado com outras técnicas pontilhistas.

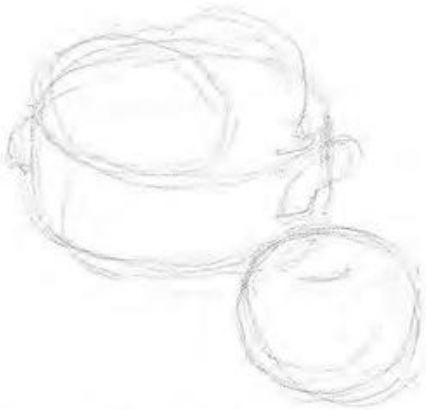




Os pontilhados não devem ser aplicados de maneira mecânica; a densa trama de pequenos pontos aplicados às vezes em duas ou três camadas sobrepostas nunca deve ter o aspecto de aplicação uniforme.

A. *Os pontos devem ser pequenos e distantes entre si para representar a zona clara do céu.*
B. *Para a massa de vegetação, o pontilhado deverá ser mais denso, reduzindo-se o espaço entre os pontos.*
C. *O relvado deve apresentar um tom intermediário; para isso, é aconselhável trabalhar com ponta de lápis plana e desgastada.*
D. *As formas da vegetação do primeiro plano são obtidas com o contraste de duas áreas tonais, apenas variando-se a intensidade e o tamanho do pontilhado.*

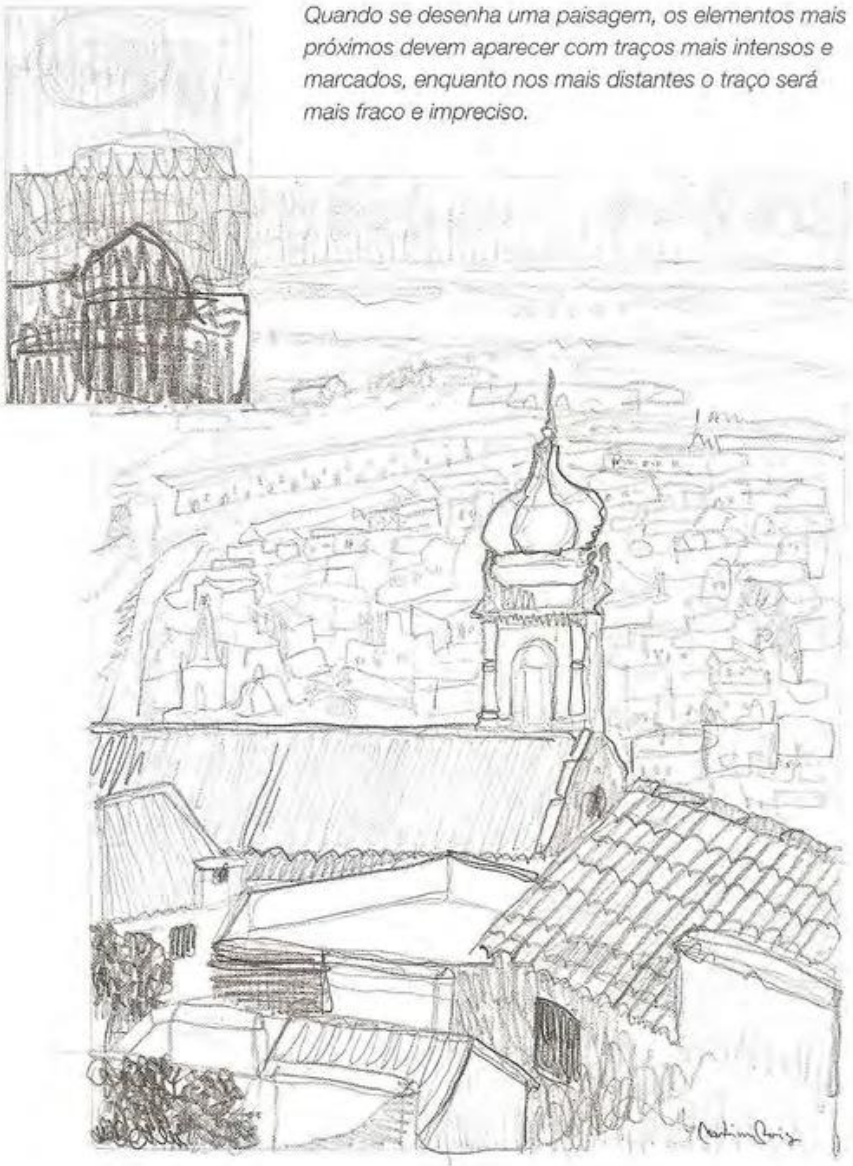
Risco e silhuetagem



O risco e a silhuetagem permitem abordar o modelo com traços lineares, sinuosos e desenvoltos. Os artistas costumam recorrer a essa técnica quando pretendem um desenho gestual e rítmico ou quando querem conferir ao rascunho maior efeito expressivo.

O risco possibilita desenhar várias linhas, umas sobre as outras, para descrever o perfil de uma fruta. Em seguida, o artista deverá selecionar e ressaltar a que for mais definidora.

Quando se desenha uma paisagem, os elementos mais próximos devem aparecer com traços mais intensos e marcados, enquanto nos mais distantes o traço será mais fraco e impreciso.



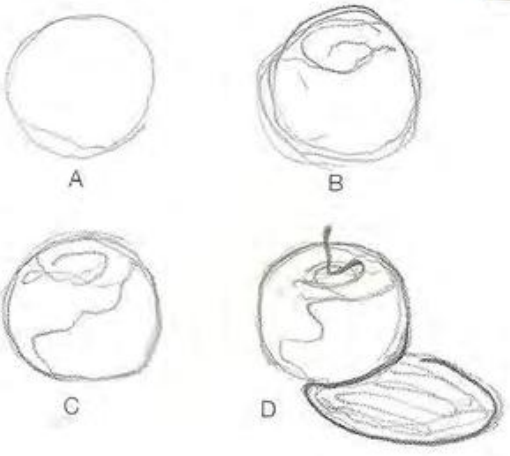
RISCO

O risco e o arabesco são formados por traços feitos com gesto nervoso e tateante; o artista atua de maneira intuitiva, em uma espécie de treinamento gestual. Nesse tipo de desenho, a espontaneidade surge dos movimentos vivazes do antebraço, enquanto o motivo se traduz em linhas rítmicas e dinâmicas.
O risco é uma boa forma de começar a desenhar. Apesar de esse tipo de traçado parecer feito de maneira nervosa e casual, deve haver certo grau de controle. Os artistas começam o risco em forma taquigráfica para incluir informação no caderno de esboços. Isso pode ocorrer quando se trabalha ao ar livre e quando as características do motivo exigem um trabalho rápido (paisagem com condições meteorológicas variáveis, lugar com trânsito de pedestres caracterizado pelo contínuo vaivém de pessoas). O risco deve desenvolver-se de maneira intuitiva, psicomotora, como se fosse um treinamento gestual.

Note-se a aplicação do princípio de variação e definição do traço nesta vista urbana. Os elementos do primeiro plano aparecem mais silhuetados e destacados que os de planos mais afastados.

SILHUETAGEM

A técnica da silhuetagem possibilita a descrição do modelo por meio de linhas que contornem o perfil do objeto. Os traços da silhuetagem podem ser comparados às curvas de nível de um mapa, em que as linhas representam escalonadamente o relevo da paisagem.
Em uma obra acabada realizada por esse sistema, os traços (curtos, vigorosos, finos ou longos) combinam-se para proporcionar prazer visual e descrever a cena. Para conseguir que os desenhos do contorno tenham aspecto tridimensional, é preciso variar as qualidades e o valor dos traços. Uma linha isolada pode ser ambígua, mas se sua intensidade for variável ela poderá transmitir a ilusão de espaço ou volume, mesmo quando utilizada apenas como contorno. Os espessamentos da linha podem indicar sombra ou proximidade do espectador, e a linha fraca pode indicar luz e distância.
O sucesso da silhuetagem está muito mais em saber observar do que no ato de desenhar em si. Essa técnica, portanto, é uma excelente forma de treinar a mão e de aprender a interpretar o que o olho está vendo.

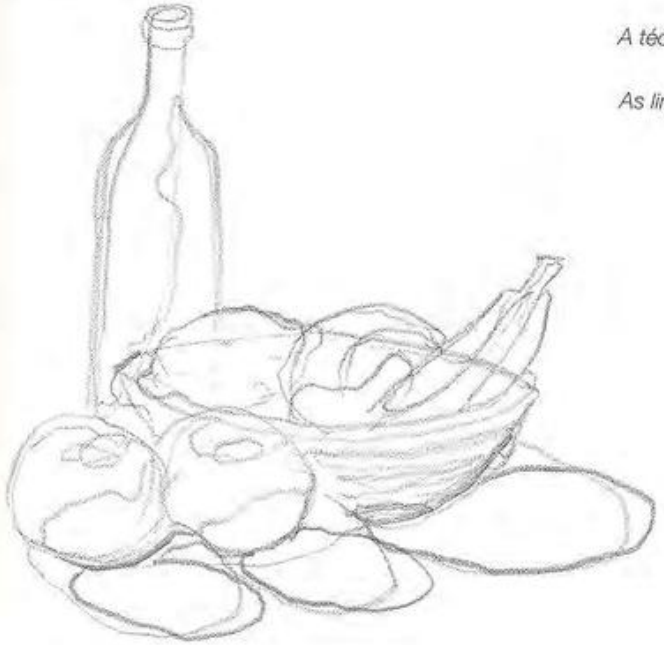


Nesta seqüência, pode-se avaliar a *maneira de aplicar a silhuetagem para representar uma maçã. Primeiro se traça um círculo (A), a seguir começa-se a riscar as formas interiores, sobrepondo novas linhas ao perfil (B). Com uma linha distinguem-se as faces iluminadas da face sombreada (C) e acaba-se a forma de uma maneira graciosa, projetando-se a sombra da fruta (D).*

Existe uma variante bastante divertida, o chamado desenho de contorno às cegas. Trata-se de uma técnica de desenho que consiste em não olhar para o papel enquanto se desenha. O olho se mantém concentrado no motivo, enquanto a mão desenha a linha do contorno no papel.

A técnica da silhuetagem lembra as curvas de nível de um mapa. As linhas não só descrevem o perfil da figura, como também o limite entre as zonas de luz e as de sombra.

É interessante não levantar o lápis do papel durante o desenho. Desse modo, obtém-se um rascunho que parece ter sido elaborado com um longo fio de arame.



Desenho de um objeto a lápis, mantendo-se as proporções

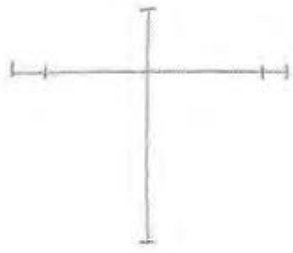
As formas que se apresentam em conjunto exigem um estudo da situação dos elementos para construir o desenho com equilíbrio e proporção.
As linhas são primeiramente esboçadas, depois esquematizadas e, por fim, ajustadas a partir de uma estruturação inicial que pretende servir de guia durante todo o processo do desenho.

O quadrado é uma boa ajuda para desenhar objetos. Marcando os pontos de cada lado, obtêm-se referenciais muito úteis, a partir dos quais é possível traçar o contorno.

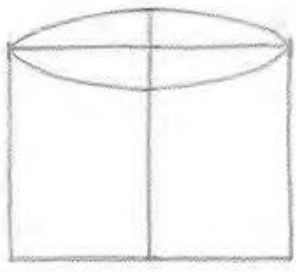
OBJETOS SIMÉTRICOS

Vejamos como desenhar um objeto simétrico bem proporcionado; para esse exemplo utilizaremos uma xícara. Situados diante do modelo, primeiro traçamos uma reta que defina a altura do objeto que vamos representar. Marcamos com um segmento os limites superior e inferior da xícara. Traçamos outra reta em forma de cruz que corresponda à largura da xícara. Marcamos dois segmentos que delimitem a borda. Partimos desses quatro pontos marcados e os unimos para desenhar a borda circular da xícara, formando uma elipse perfeita. Projetamos a reta vertical e traçamos um quadrado, no qual se inserirá a forma da xícara. Desenhamos o corpo da xícara tomando como referência a reta vertical. Finalmente, resolvemos a base da mesma maneira como desenhamos a boca, pois ambas as partes são desenhadas a partir de um círculo visto em perspectiva. Essa maneira de trabalhar é ideal para quem pretenda desenhar objetos simétricos (garrafas, xícaras, jarras etc.) e muito útil para evitar dificuldades quando se desenham naturezas-mortas.
No desenho prévio só se levam em consideração as linhas que definem sumariamente a posição de cada objeto, sem nenhuma intenção de criar contornos exatos para cada um deles.

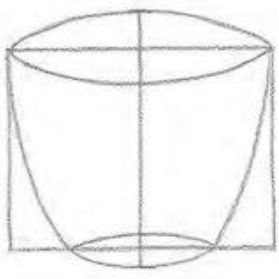
A



B



C



D

Nesta sucessão, vemos a melhor maneira de desenhar um objeto com as devidas proporções: Primeiro traçamos uma reta vertical que demarque a altura do objeto (A). Sobrepomos uma reta horizontal à vertical inicial para limitar a largura do objeto (B); projetamos as retas até criar uma forma quadrangular e, com a cruz da parte superior, desenhamos uma elipse circular (C). Desenhamos as curvas que unem a elipse da boca da xícara com a elipse da base (D). Para finalizar, bastará apagar a estrutura inicial, definir os contornos e acrescentar a asa (E).

E

DESENHAR COMO SE O OBJETO FOSSE TRANSPARENTE

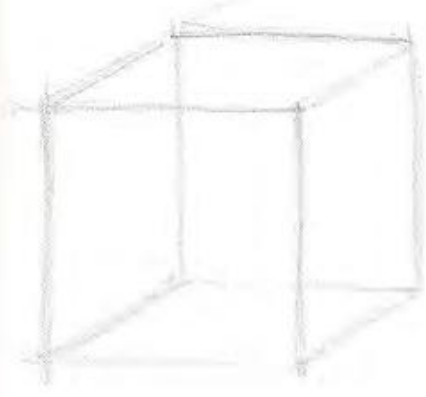
Para desenhar um objeto, é necessário ter clareza sobre sua estrutura. Com essa finalidade, muitas vezes é útil desenhar o modelo como se ele fosse transparente, ou seja, desenhar também as faces que ficariam ocultas aos olhos do espectador. Isso possibilitará estudar com mais facilidade tanto a estrutura quanto a forma. Desse modo, sempre é mais simples situar a estrutura e a forma dentro do contexto do quadro, podendo-se desenvolver posteriormente o progresso do desenho dentro das linhas gerais que o delimitam.

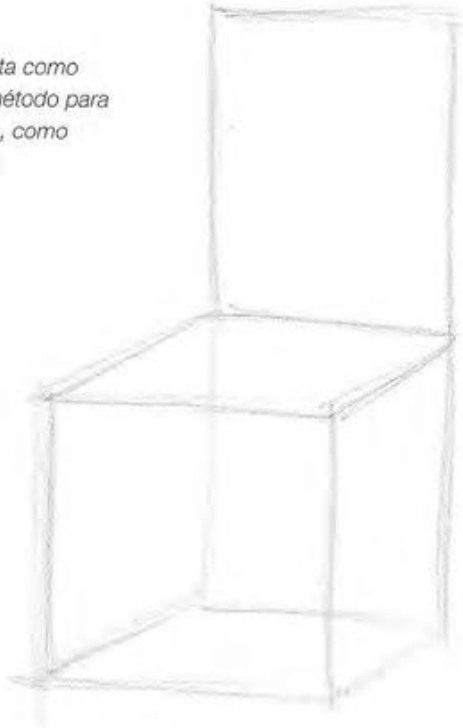
No desenho prévio, muitas vezes não devemos fechar os contornos, pois isso poderia estragar as transições entre luzes e sombras.

A partir de um eixo vertical, de um horizontal e da intervenção de umas poucas figuras geométricas, conseguiremos representar objetos simétricos sem aparentes desproporções entre um lado e outro.

Imaginar os objetos como se fossem transparentes é um bom método para estudar e compreender sua estrutura interna.

Partir de uma forma geométrica simples, vista como se suas faces fossem de vidro, é um bom método para construir formas um pouco mais elaboradas, como neste caso da cadeira.





Depois de desenhar o marco fundamental dos objetos, começa-se a trabalhar de maneira mais individualizada. Desenhamos os perfis e destacamos as linhas dos contornos dos objetos, sem nos preocuparmos com as zonas tonais. Para isso, é muito importante que os primeiros passos tenham sido realizados com linhas suaves que possam ser corrigidas com facilidade.

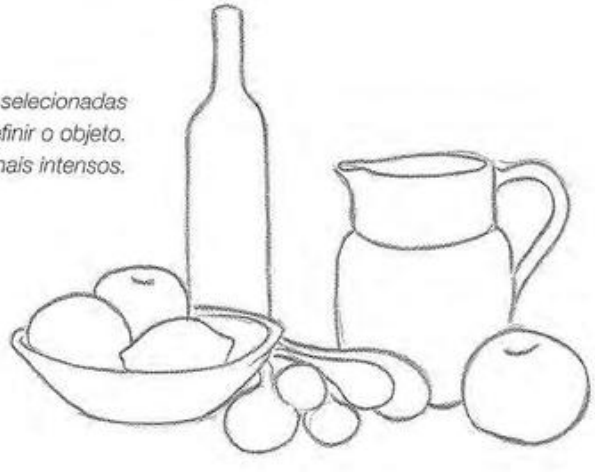
Traços e perfis

REFORÇO DO TRAÇO

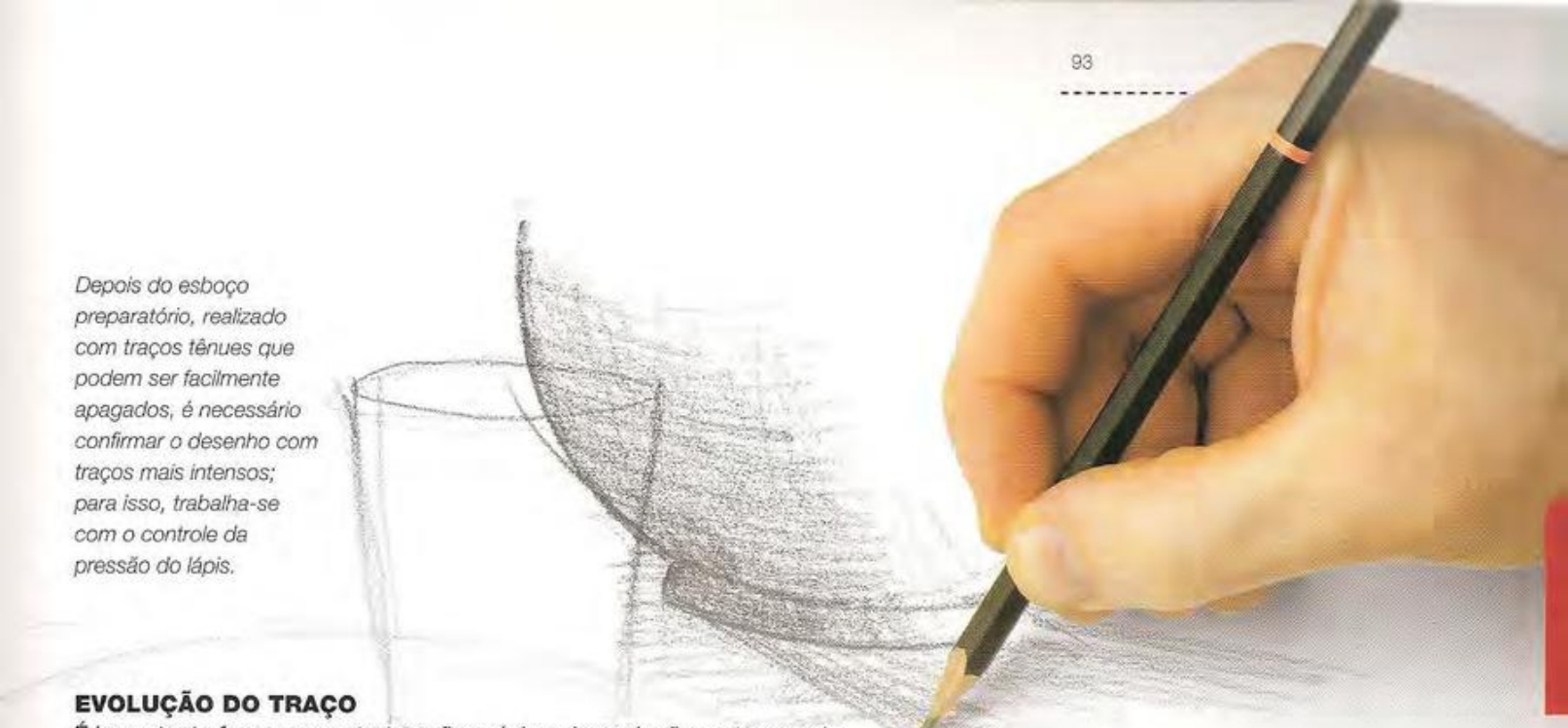
Quando a forma exterior do modelo estiver completamente concluída, reforça-se o traço com um tipo de linha muito mais livre e firme, não tão rígida. Comprova-se então que, sobre um esquema prévio, é muito mais fácil conseguir linhas mais definitivas. É aí que se pode começar a aplicar diferentes traços que se sobreponham aos anteriores e concretizem as formas. À medida que se for avançando, as linhas ficarão mais firmes e intensas, concretizando e definindo as formas com mais precisão.

Os rascunhos e desenhos preliminares costumam ficar infestados de linhas que dão informações demais, às vezes até contraditórias, motivo pelo qual é necessário depurar os perfis.

Depois da estruturação inicial, devem ser selecionadas as linhas que mais interessem para definir o objeto. É preciso confirmá-las com traços mais intensos.



Por fim, os grisês e os traços intensos devem misturar-se de maneira desigual. Não é necessário manter a silhuetagem compacta da imagem anterior. É mais importante sugerir do que explicar em excesso.

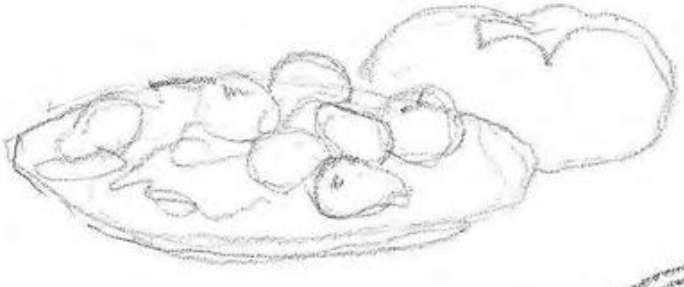


Depois do esboço preparatório, realizado com traços tênues que podem ser facilmente apagados, é necessário confirmar o desenho com traços mais intensos; para isso, trabalha-se com o controle da pressão do lápis.

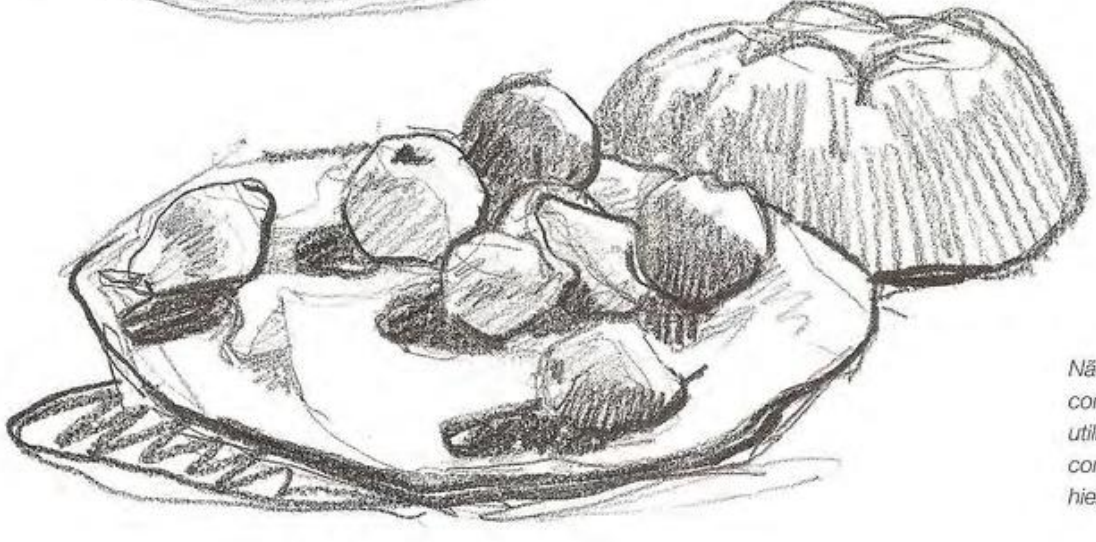
EVOLUÇÃO DO TRAÇO

É importante fazer uma estruturação prévia cuja evolução no traço seja acompanhada da segurança das linhas que a formam. Não se deve incidir no erro de silhuetar todo o desenho com um traço mais intenso; só devem ser confirmadas as zonas consideradas definitivas; dessa maneira, destacam-se os principais elementos do desenho. Considerando-se definitiva a estruturação, pode-se começar a realizar diferentes traços que se sobreponham aos anteriores e, assim, concretizar as formas. É preciso lembrar que os traços que estão sendo desenhados representam as diferentes margens do motivo, tanto internas como externas. É preciso ir alternando diferentes gradações de lápis para conferir um caráter mais tridimensional e diversidade de traços ao modelo. As linhas mais espessas fazem o objeto destacar-se do fundo; os traços mais finos costumam ser reservados para os sombreados e os detalhes interiores do modelo, criando-se uma impressão de tridimensionalidade.

A abundância de traçados faz que os perfis gerais se percam; por isso, será necessário defini-los bem onde houver alguma prega ou alguma zona muito sombreada.

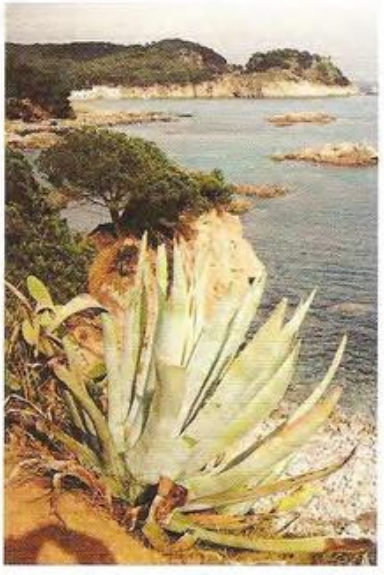


O desenho inicial pode ser um simples risco; a seguir, passa-se a selecionar e afirmar quais traços e perfis serão mais significativos.



Não basta trabalhar com uma linha contínua e uniforme; é necessário utilizar diferentes gradações de linhas, com as quais se estabelece certa hierarquia no desenho.

Paisagem linear: controle do traço



No exercício seguinte, demonstraremos como desenvolver as possibilidades da hachura aplicada a uma paisagem costeira; poderemos verificar como a combinação de traçados cria um rico jogo de transições entre luzes e sombras. É gratificante desenhar uma paisagem quando é preciso representar algum objeto em primeiro plano ou com uma proximidade que permita observar claramente sua textura. Com o desenho baseado em hachuras direcionais, obtêm-se criações de efeito tridimensional e freqüentemente se incluem traços que cruzam ou circundam o modelo para apoiar a representação.

1. O primeiro passo consiste em desenhar uma cruz que divida o papel em quatro partes iguais para facilitar a composição. Sobre esse quadriculado começamos a esboçar o modelo com um lápis da gama H. Os traços devem ser suaves para podermos eventualmente corrigir com borracha; o segundo plano e os planos mais distanciados foram resolvidos de maneira esquemática.

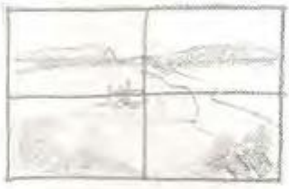
1

As hachuras dos objetos situados no primeiro plano deverão ser muito mais definidas e intensas que as dos planos mais distanciados.

2. Depois de verificar se a relação de proporções está correta, é preciso confirmar os traços e desenhar os contornos e as formas básicas da planta do primeiro plano com lápis HB. Não devemos nos deter nos detalhes, e sim concentrar-nos na estrutura geral do desenho. Sobre essa base começaremos a aplicar as hachuras cruzadas, que proporcionarão os valores tonais e o efeito de volume do desenho.

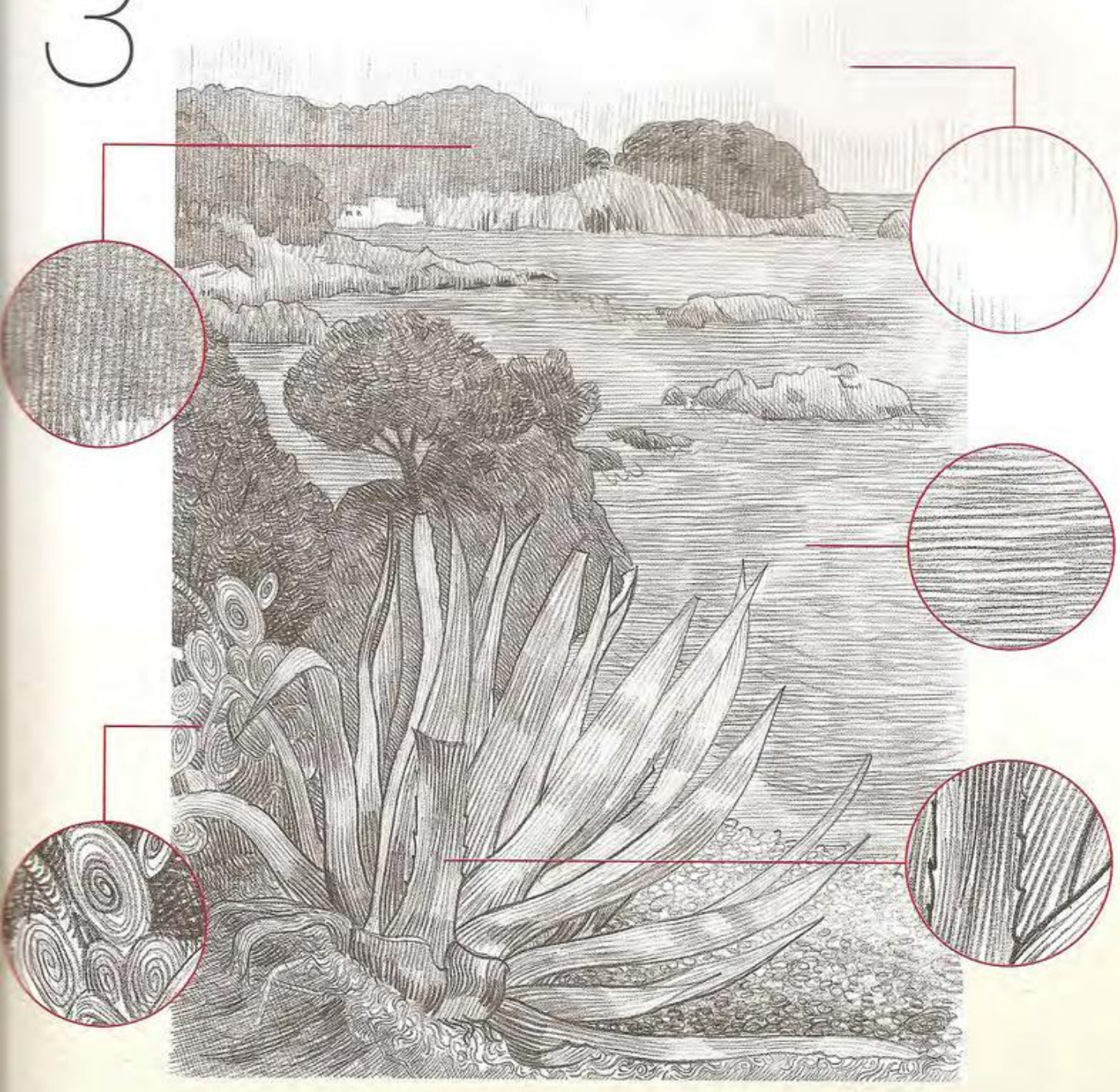
2

3. O sombreado é iniciado pela planta situada no primeiro plano com hachuras de traços paralelos. A seguir, prosseguimos resolvendo os grisês dos diferentes planos por ordem de proximidade com hachuras cruzadas. Na obra terminada, observamos as qualidades que podem ser obtidas apenas com desenho de traços, combinados com habilidade para criar essa ilusão de tridimensionalidade e sugerir as diferentes texturas e a gama de tons. Verifique os diferentes tipos de traçados utilizados nas diferentes zonas do desenho.



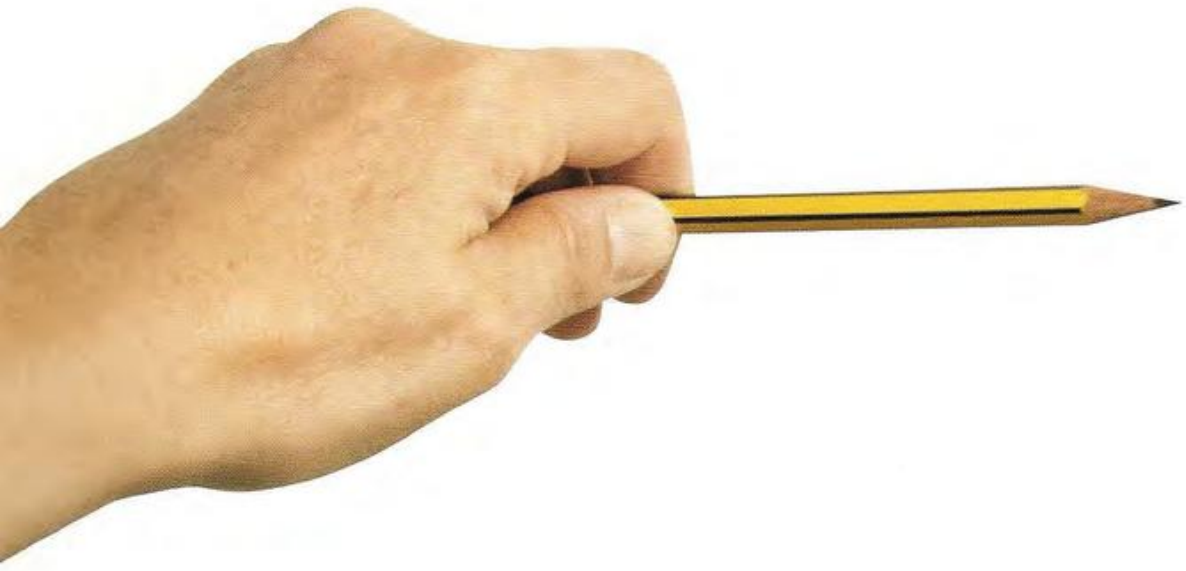
Traçar previamente uma vertical e uma horizontal pode ajudar muito para estabelecer as dimensões e situar os elementos no plano do quadro.

3



Seleção e composição do motivo

DESENHAR A NATUREZA NÃO PRESSUPÕE COPIAR O OBJETIVO, MAS MATERIALIZAR AS SENSAÇÕES PRÓPRIAS. O ARTISTA TEM OLHOS E CÉREBRO, E OS DOIS DEVEM AJUDAR UM AO OUTRO. É PRECISO PROCURAR DESENVOLVÊ-LOS MUTUAMENTE: O OLHO, POR MEIO DA VISÃO NATURAL; O CÉREBRO, POR MEIO DA LÓGICA DAS SENSAÇÕES ORGANIZADAS.
Paul Cézanne. Notas autobiográficas.



GABRIEL MARTÍN, NU, 2002.
GIZ PASTEL PRETO

Fatores para a escolha do motivo.

Todas as pessoas têm capacidade

para encontrar em qualquer motivo algo extraordinariamente significativo. É essa habilidade que transforma toda pessoa numa classe especial de artista; no entanto, não basta encontrar o motivo; é também preciso apresentá-lo ao espectador de maneira atraente e interessante. Há vários fatores que se devem levar em conta para transformar um modelo num desenho visualmente estimulante, entre os quais: observação analítica, seleção de um ponto de vista interessante, escolha de um enquadramento original ou adequação da disposição dos elementos a esquemas compositivos. Para desenvolver esses fatores, convém que o desenhista descubra seus motivos no ambiente que o circunda (um parque próximo, a rua onde mora, as plantas de sua varanda etc.) e estude seus valores rítmicos e compositivos. Se fizer rascunhos com assiduidade, logo perceberá que sua percepção visual se aguça e descobrirá motivos ou aspectos visuais que para as outras pessoas costumam passar despercebidos.

Composição e estrutura

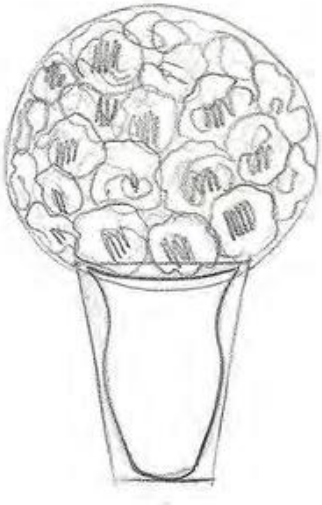
Por composição entende-se a maneira de dispor o motivo dentro do plano do quadro. Antes de começar o desenho, é importante estruturar, esboçar e avaliar o motivo, tentar compreender como se articulam as formas e os tons que configuram uma disposição equilibrada e refletir sobre o aspecto que o modelo deverá transmitir no desenho. Mas para compor é necessário aprender a estruturar. A estruturação representa a primeira etapa que o desenhista deve levar a efeito no papel, para definir a estrutura formal do modelo, considerando seus limites e proporções.

RESUMIR EM POUCAS LINHAS GERAIS

Sabemos que todas as formas da natureza podem ser reduzidas a umas poucas linhas esquemáticas. Esse é um bom ponto de partida para poder esboçar, ou seja, situar em traços gerais o desenho do modelo no papel. Algumas linhas simples e claras delimitam as formas, seguindo pautas quase geométricas. O ideal é partir de esquemas simples e ir desenvolvendo novas divisões que aproximem as formas dos elementos que compõem o modelo a outras formas geométricas simples.

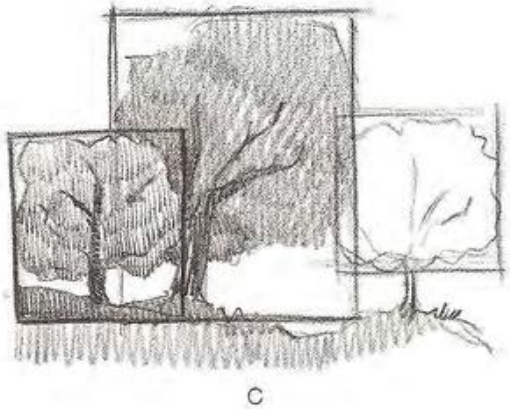
O melhor para estruturar um modelo é partir de "módulos" simples nos quais se insere a forma. Essas formas deverão ser simplificadas, planas e muito esquemáticas.

É preciso saber sintetizar os objetos em formas geométricas simples; aqui estão três exemplos: um vaso com um ramo de flores pode reduzir-se a um trapézio invertido e a uma circunferência (A), uma jarra pode ser inscrita numa forma triangular (B), e quadrados de diferentes tamanhos podem ser usados para estruturar um grupo de árvores (C).



A

B



C

A B

Veja nestes dois desenhos a diferença entre uma estruturação geométrica e uma estruturação livre. A estruturação geométrica (A) possibilita analisar a forma a partir de um esquema prévio; a estruturação livre (B) distingue-se da anterior por se tratar de um tateio com o lápis, desenhando-se diretamente a forma sem esquema prévio.

A estruturação livre permite maior despreocupação com as proporções e confere maior efeito expressivo ao desenho prévio.

ESTRUTURAÇÃO LIVRE

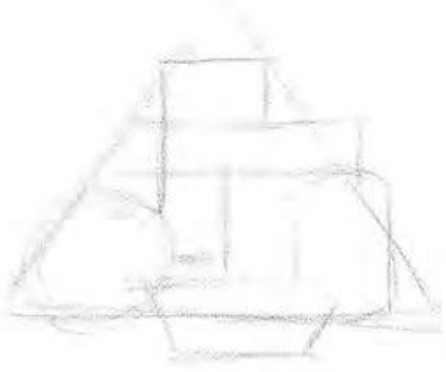
A estruturação também pode ser elaborada sem nenhum tipo de delineado geométrico, desenhando-se diretamente a forma geral e repetindo o processo até encontrar a forma adequada. O traçado deve ser muito rápido e espontâneo, tentando-se entender ao mesmo tempo composição e proporção. Esse tipo de esboço rápido facilita enormemente a compreensão das formas do modelo, servindo posteriormente para um tipo de desenho muito mais desenvolvido, que tenha como referência tanto o modelo como as estruturações realizadas previamente.

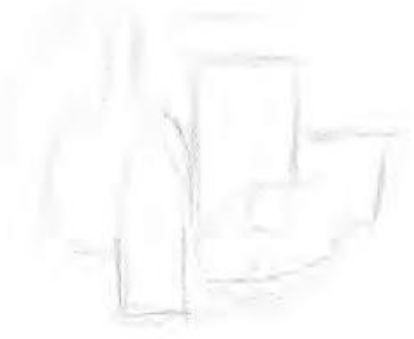
As linhas que definem os contornos não precisam ser finas e elegantes; podem ser entrecortadas, ao modo de tateio. Para estruturar, o melhor é ir traçando o conjunto livremente, sem parar para contornar ou modelar com sombras cada forma da paisagem. As linhas poderão ser repassadas tantas vezes quantas se achar necessário, mas deve-se considerar que é conveniente dar forma a cada objeto com uns poucos traços livres.

Num mesmo desenho, devem-se alternar diversas durezas de lápis para conferir variedade tanto à espessura quanto à intensidade do traço.

A estruturação direta, sem módulos ou esquemas, é mais propícia para composições simples e muito desaconselhável para modelos mais complexos. Nestes casos é preferível desenvolver uma estruturação geométrica para evitar erros de forma ou desproporções entre os diferentes elementos que compõem o motivo.

A estruturação deve simplificar o modelo, criando uma estrutura baseada em formas geométricas planas que proporcionem um primeiro delineamento composicional do conjunto. Aqui vemos dois exemplos, com uma composição triangular e outra circular.



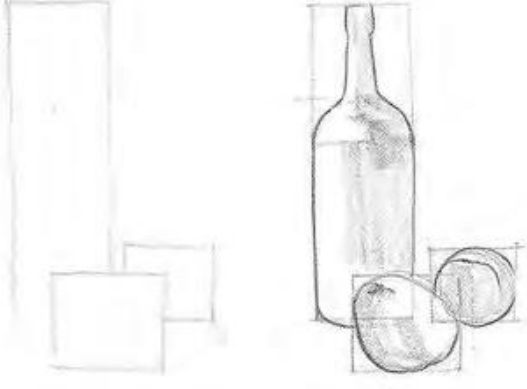


APRENDER A ESTRUTURAR

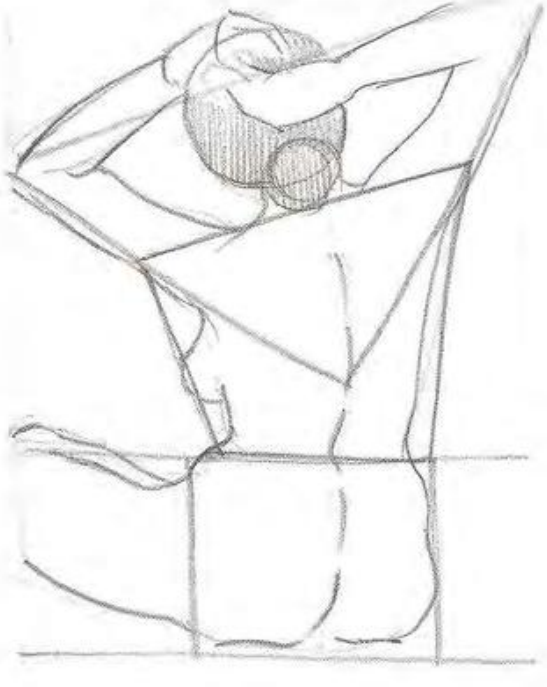
A estruturação deve sintetizar ao máximo o desenho; por esse motivo, quanto mais se restringir o módulo à estrutura do desenho, mais limitado ele ficará, e sua representação será muito mais concisa.

Nos casos em que o modelo seja composto por uma grande massa que defina a forma e por outros elementos que enriqueçam e transmitam informação sobre ela, a estruturação das formas poderá ser muito mais efetiva se as linhas do esboço se restringirem ao máximo à massa principal do modelo. A partir das formas básicas, é fácil acabar de completar o desenho. As linhas acessórias, ao se tornarem inúteis, poderão ser eliminadas facilmente com uma simples passada de borracha.

O módulo principal deve restringir-se à estrutura principal, esquecendo-se no princípio tanto o cabo quanto o bico. Depois de desenhada a forma da cafeteira, podem-se acrescentar novos quadriláteros que complementem a estrutura.



O primeiro passo da estruturação será resumir cada elemento em pequenos enquadramentos simples. Em seguida, partindo das dimensões desses módulos, circunscreve-se cada uma das formas, prestando mais atenção aos perfis e à aparência dos objetos representados.

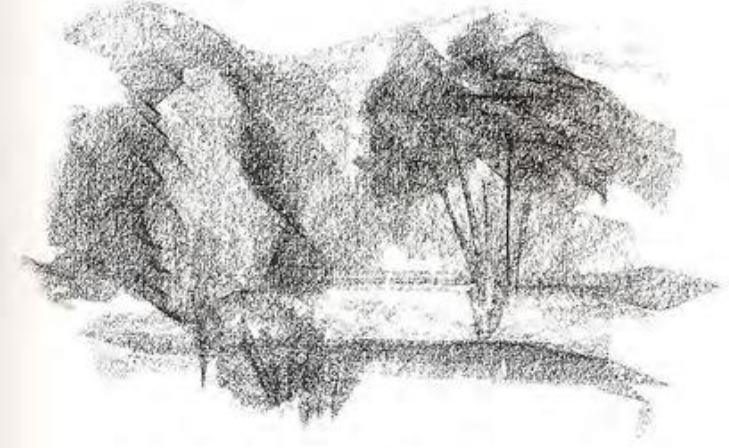


Depois de aprender a estruturar naturezas-mortas singelas, o desenhista aos poucos poderá ousar com modelos mais complicados, combinando maior quantidade de formas e linhas para obter um desenho proporcionado.

ESTRUTURAÇÃO POR SOMBRAS

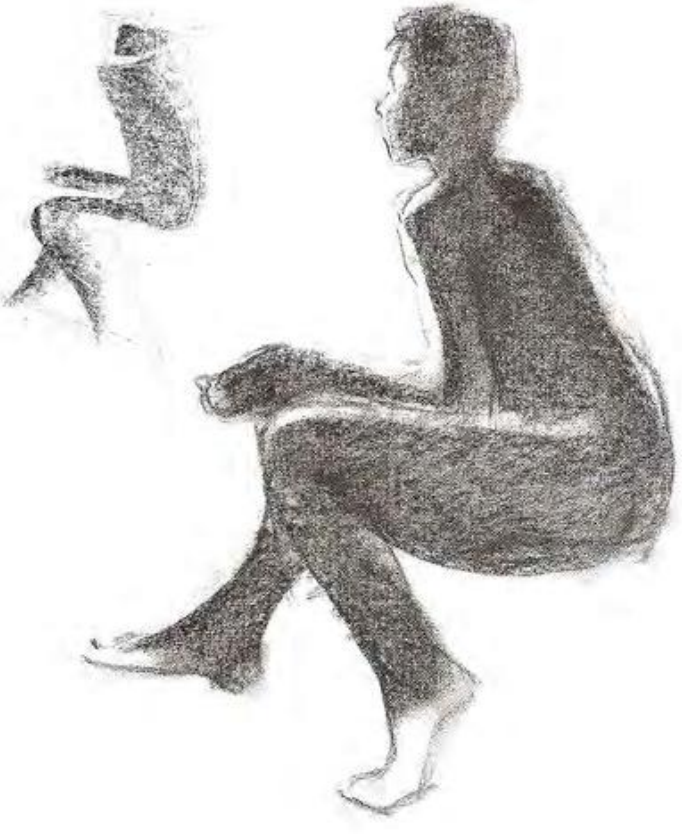
Nos casos em que o modelo esteja fortemente iluminado, outra forma muito prática de resolver a estruturação é deixar claramente estabelecidas as zonas de luz e as de sombra. O desenho com síntese do jogo de luz e sombra constitui parte do processo inicial do desenho, a tal ponto que não é estranho começar um desenho alternando as primeiras linhas com umas primeiras manchas. Esse processo omite por completo todos os detalhes, inclusive as gamas médias de cinzento; assim se faz uma primeira leitura do modelo, da qual se pode partir na reelaboração dessa primeira estruturação das zonas de luz e das que estão na penumbra. Os limites das sombras também são uma boa referência como linhas de estruturação, sobretudo em modelos que apresentem forte contraste. Trata-se então de ver e desenhar grandes áreas de luz e sombra, passando por alto sobre os detalhes, simplificando a gama de tons.

Freqüentemente, a prática do esboço serve de experimentação para chegar a conclusões sobre a composição, o enquadramento e a estruturação do motivo que se esteja trabalhando.

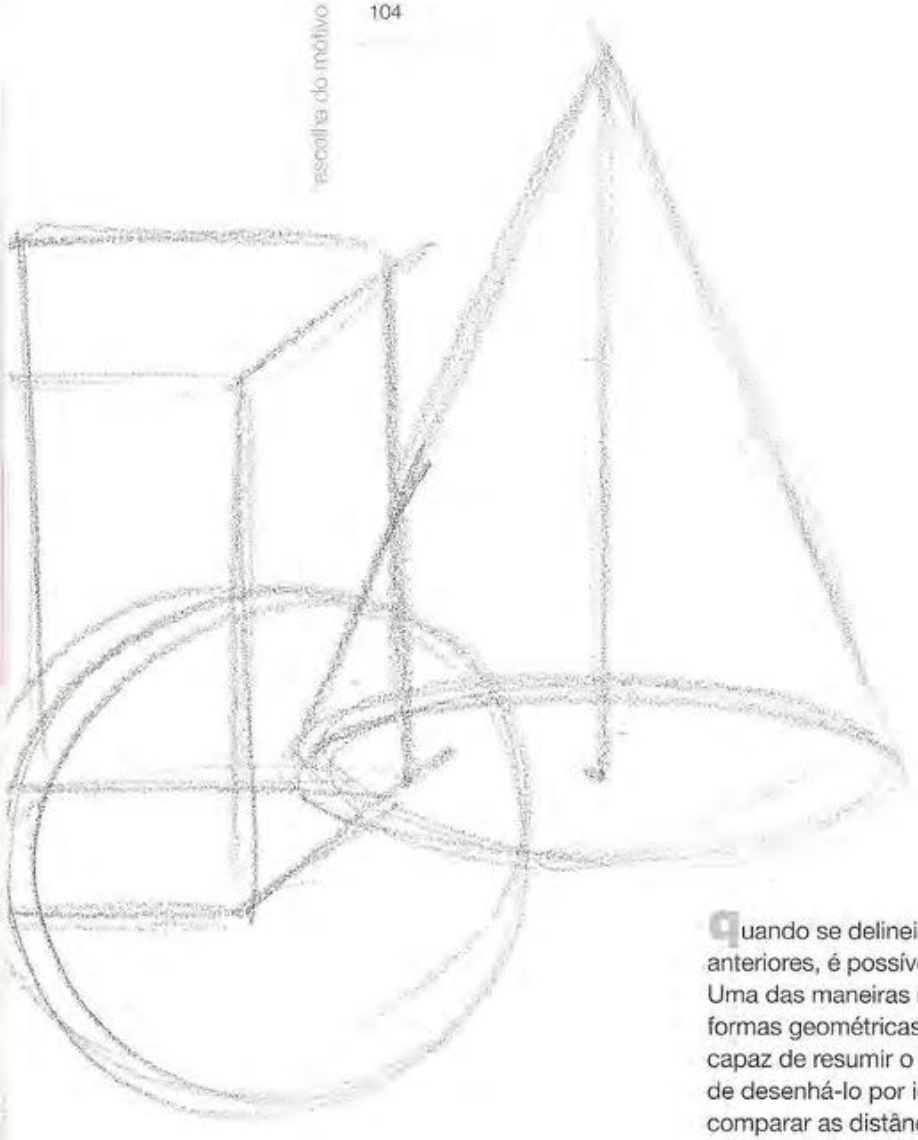


A estruturação por sombras é muito indicada para realizar notas de paisagens. Trabalhando com o lado de uma barra de giz pastel, em poucos segundos é possível obter rascunhos como este.

O delineamento das sombras numa figura humana é um bom método de estruturação. Compare a estruturação por sombras da parte superior e o posterior desenvolvimento do rascunho.



Quando aparecem claramente contrastadas, as sombras em um modelo podem ser um bom referencial para estruturar o motivo.

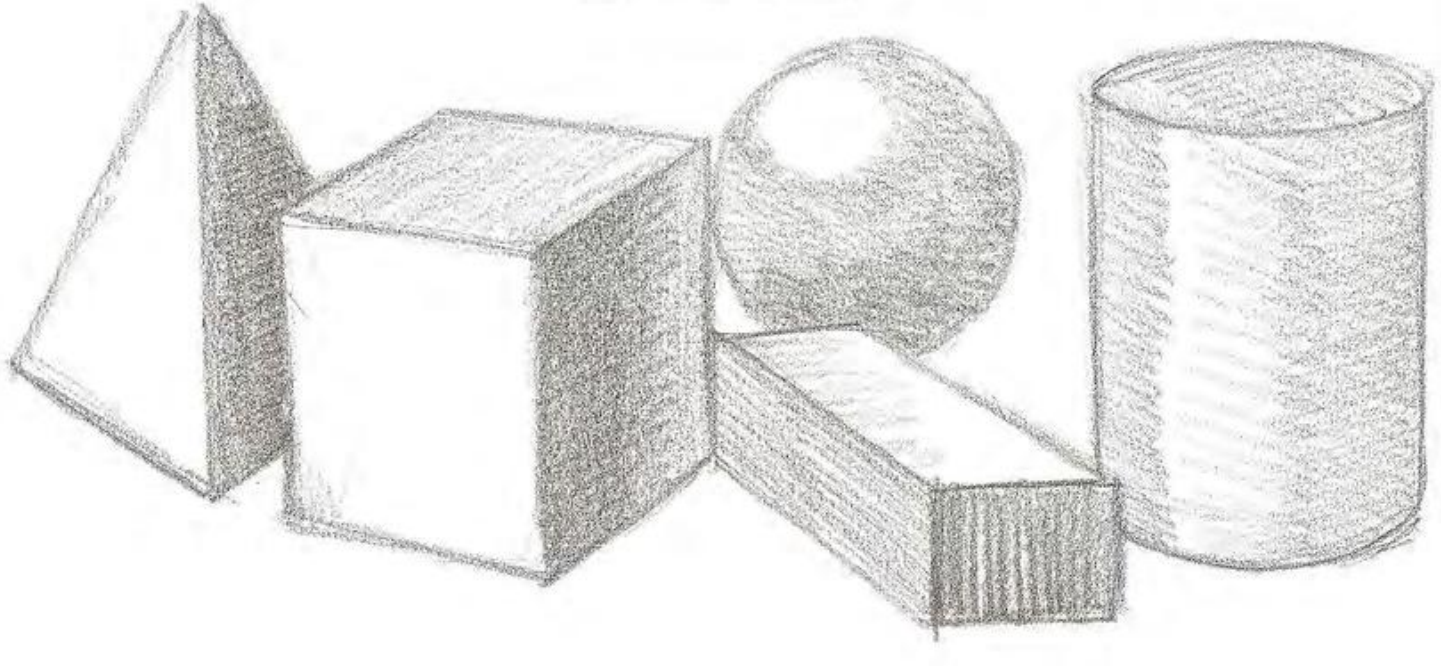


Geometria dos corpos

Para estruturar volumes, é necessário adquirir destreza com as formas geométricas, que serão desenhadas sinteticamente, como se suas faces fossem transparentes.

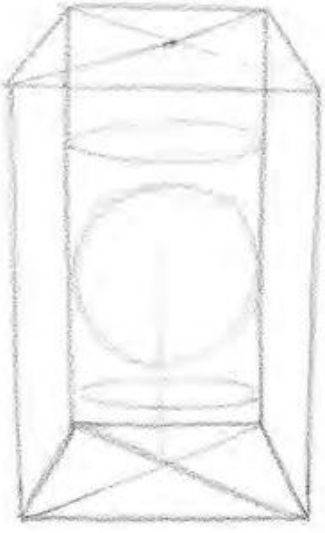
Quando se delineia o início do desenho, como pudemos ver em capítulos anteriores, é possível recorrer a diversos sistemas de abordagem do modelo. Uma das maneiras mais habituais de delinear a estruturação é partir de formas geométricas como esferas e poliedros. Pode-se dizer que quem é capaz de resumir o modelo em algumas formas básicas é também capaz de desenhá-lo por inteiro – desde que, é claro, sua vista saiba calcular e comparar as distâncias, e sua mão seja capaz de traçar as figuras básicas que lhe darão as proporções do modelo no desenho.

A estruturação também pode ser feita a partir de figuras geométricas volumétricas. Se analisarmos qualquer objeto, verificaremos que ele pode ser inscrito em uma das formas básicas representadas.



COMO INSCREVER UM OBJETO DENTRO DE UMA FORMA GEOMÉTRICA

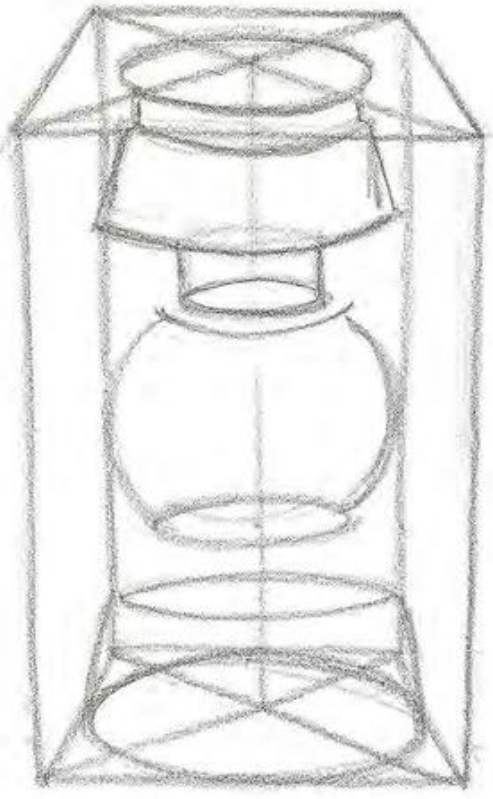
A forma da maioria dos objetos pode ser inscrita no interior de um cubo, de um prisma retangular ou de um cilindro, a título de estrutura: uma mesa, um vaso, um copo, um carro, uma árvore etc. Portanto, a estruturação do desenho artístico deve nascer de uma das formas básicas descritas, de tal maneira que quem for capaz de desenhar qualquer dessas formas geométricas puras achará mais simples desenhar formas mais complexas. A primeira coisa é observar o modelo e decidir qual forma geométrica será mais adequada. Desenhada a forma, insere-se em seu interior o perfil do modelo. A figura geométrica deve servir como modelo para delimitar sua forma e a relação entre suas proporções. Depois de definir e detalhar o modelo, já é possível começar a apagar a figura inicial.



1

1. Se tivermos de desenhar um objeto aparentemente complexo, a primeira coisa que deveremos fazer será desenhar uma forma retangular que o contenha em seu interior. Traçaremos um eixo de simetria e esboçaremos com elipses e esferas uma primeira estruturação sobre as formas mais importantes que o caracterizam.

Para estruturar, o mais aconselhável é começar desenhando com lápis de fraca gradação, como o HB, trabalhando depois com lápis mais macios que possam ser corrigidos com borracha.



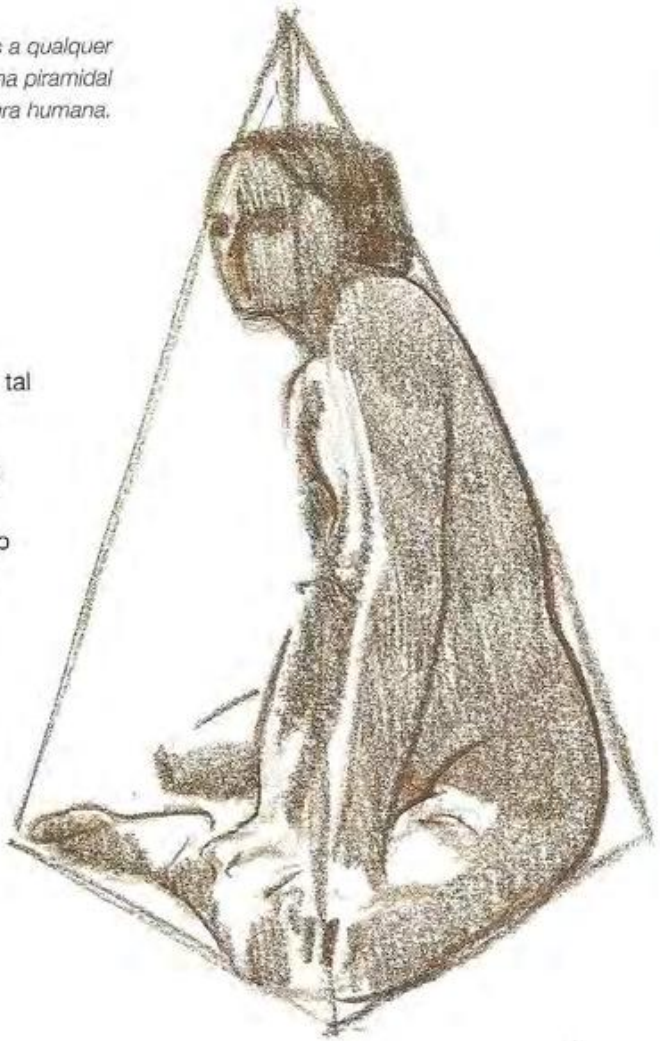
2

2. Aos poucos, vamos contornando a forma do objeto e acrescentando novas formas geométricas às anteriores, até conseguirmos a estrutura do modelo.

3

3. Por fim unimos as formas e definimos a morfologia característica do objeto. Terminaremos com um ligeiro sombreado para dar maior efeito volumétrico ao desenho.

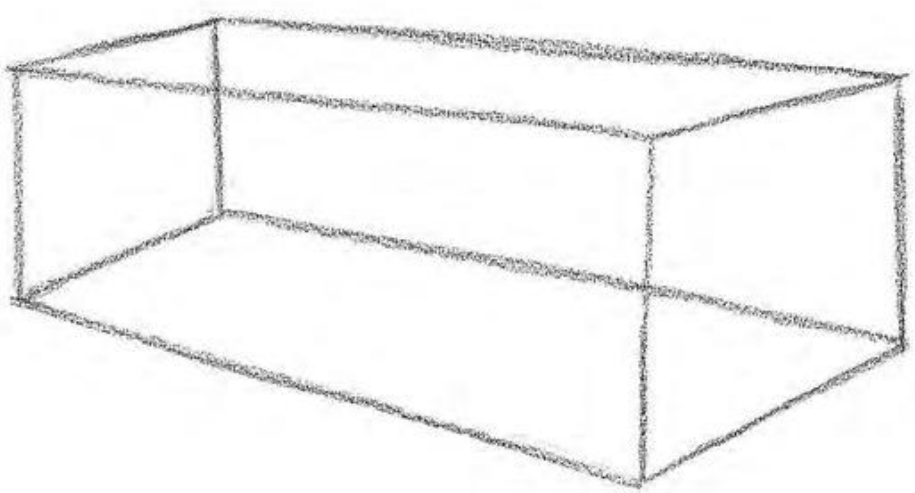
As formas geométricas podem ser aplicadas a qualquer modelo. Aqui se tem um exemplo de prisma piramidal aplicado na estruturação de uma figura humana.



OBJETOS MAIS COMPLEXOS

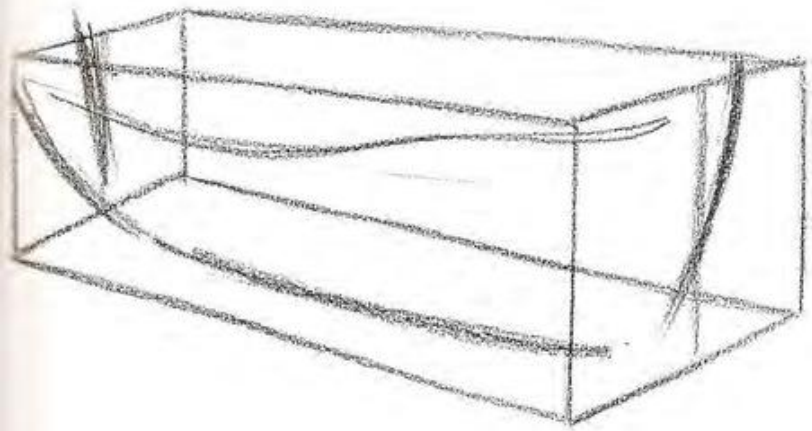
A geometria dos corpos pode ser delineada de tal maneira que várias formas geométricas sejam encaixadas dentro de uma forma geométrica geral. Pode-se partir de uma forma simples e ir combinando ou sobrepondo novas figuras geométricas segundo a forma apresentada pelo modelo. Os objetos devem ser sugeridos com linhas simples e retas, sem a menor preocupação com a pouca semelhança com o modelo. Eles devem ser considerados meramente como figuras geométricas, sem esquecer a perspectiva nas linhas oblíquas. Para o traçado das linhas não se deve usar nenhuma régua; elas podem ser feitas à mão livre, mesmo que não fiquem perfeitas. Em seguida, podem ser repassadas até que se obtenha o resultado desejado.

1. O desenho a partir de formas geométricas com volume é muito útil para objetos em perspectiva ou que apresentem certo efeito de escorço.



É importante praticar o desenho de cubos, paralelepípedos e prismas à mão livre. Para isso existe um método muito simples, que consiste em desenhar primeiro a forma geométrica plana e depois projetar seu volume em perspectiva.

2

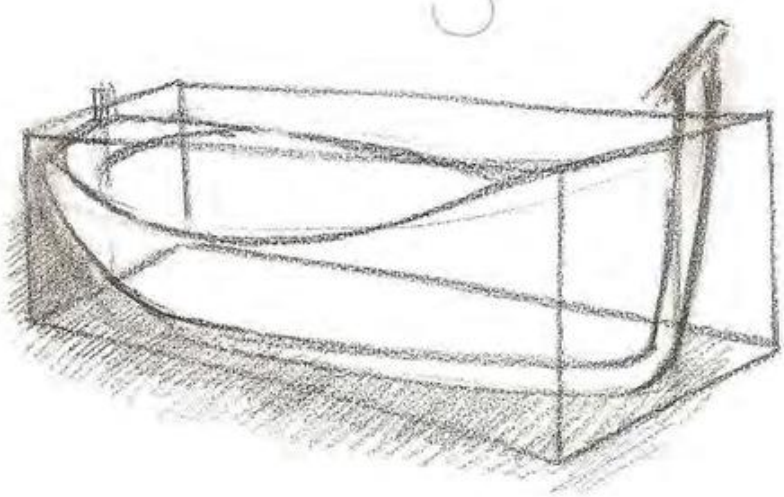


2. Depois de traçada a forma geométrica, inserem-se as primeiras linhas estruturais. É preciso lembrar que a forma do retângulo é sempre um bom referencial para determinar o tamanho do objeto representado.

Quando for preciso estruturar objetos dentro de figuras geométricas, não se deverá esquecer de desenhar o eixo geométrico, uma reta perpendicular que divide a figura em duas e será um bom referencial para que o objeto apresente aspecto simétrico.

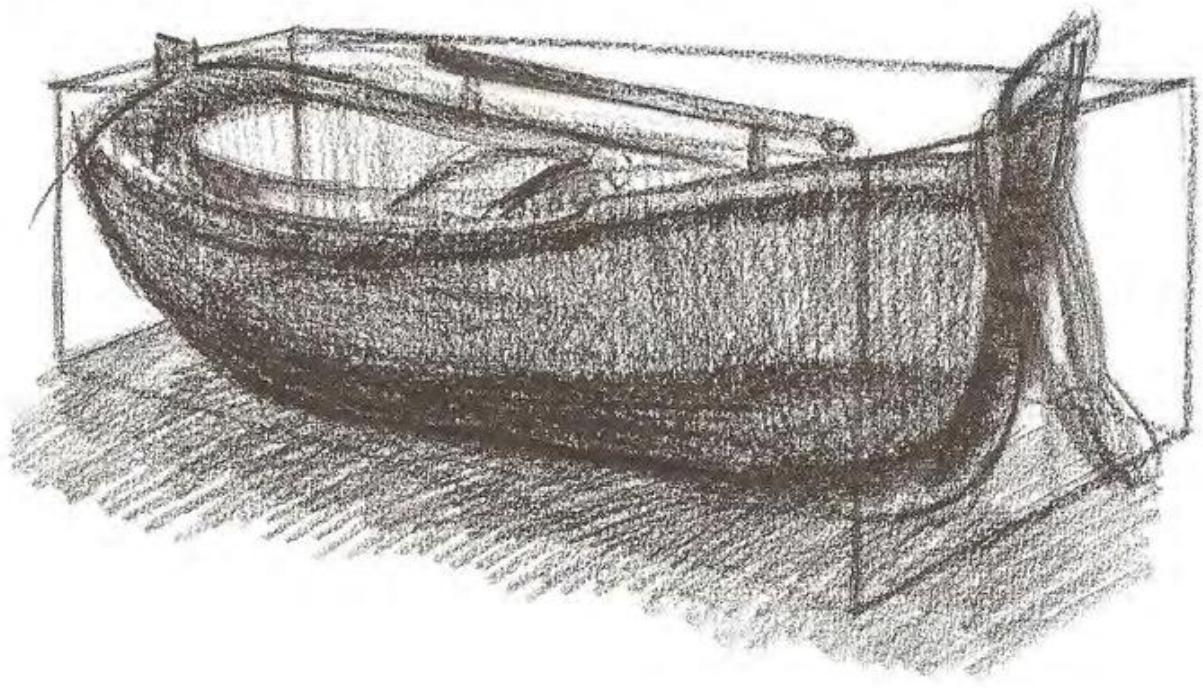
3. Aos poucos, vamos definindo o perfil do objeto com linhas firmes e decididas. Essa primeira estruturação linear servirá de guia para desenvolver o desenho com efeitos tonais.

3



4. A última fase culmina com os valores tonais e com o modelado do objeto usado como modelo. Depois de concluído o desenho, podemos apagar a forma geométrica que utilizamos para estruturar.

4



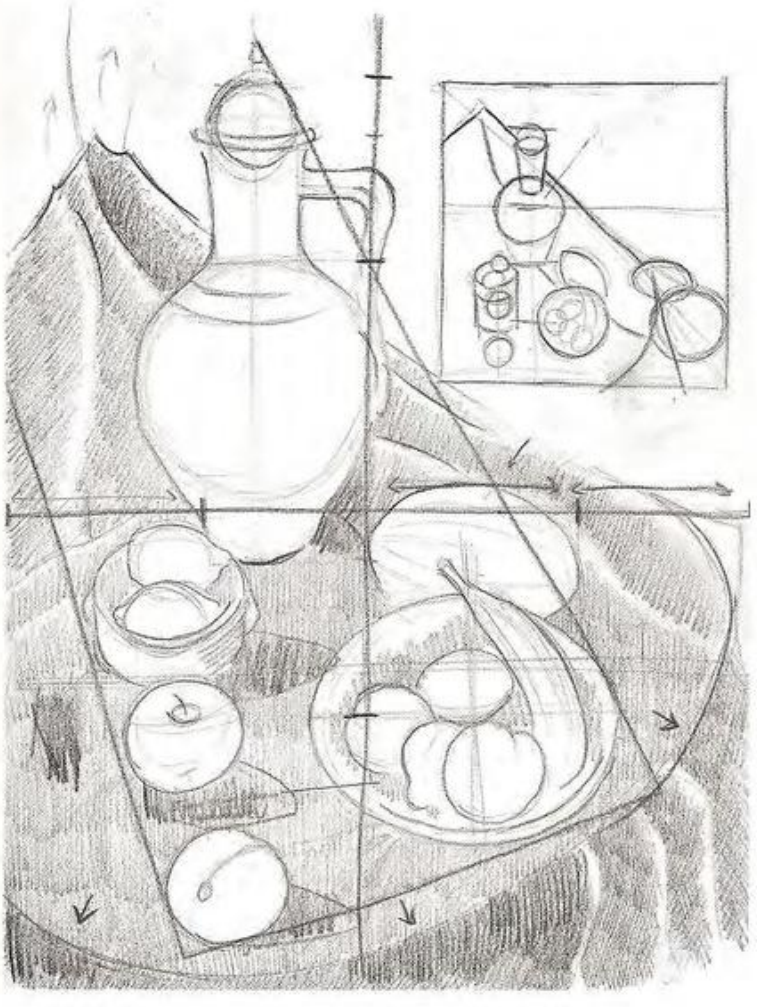
Como calcular as proporções

Em todos os modelos é possível achar distâncias que se correspondam e possam ser comparadas, seja como partes inteiras, como metades, quartas partes etc. Esse trabalho de análise, de cotejamento de medidas, de planejamento do desenho é imprescindível antes de se iniciar a resolução definitiva da obra.

O PROBLEMA DAS PROPORÇÕES NO DESENHO

O problema das proporções começa quando o artista pretende reduzir as dimensões do modelo real para a escala própria do papel de desenho, mantendo a mesma relação proporcional que existe na realidade. Manter essa relação entre os diferentes elementos que fazem parte do conjunto é determinante na hora de desenhar. Logicamente, haverá algumas dimensões que não se ajustarão com exatidão às medidas do modelo ideal estabelecido de antemão, mas não será difícil determiná-las por aproximação.

O primeiro problema de qualquer desenhista na estruturação é transferir as medidas do modelo real para o papel – o que gera muitos titubeios e linhas imprecisas – com o fim de manter a relação das proporções na obra.



Observando este grupo de figuras humanas, vemos diferentes coincidências lineares que devem ser levadas em conta na hora de compor.

Para quem deseja manter durante todo o tempo a relação de proporções num desenho, um bom método consiste em situar o motivo ao lado da prancha de desenho, para que seja possível traçar diretamente no papel as linhas indicadoras da altura dos diferentes planos ou características.

Quando se estuda o modelo, deve-se prestar atenção aos pontos alinhados. É preciso traçar linhas imaginárias que traduzam o possível alinhamento dos elementos que compõem o modelo, linhas que possibilitem analisar as distâncias e a disposição dos objetos na estruturação.

PONTOS INTERLIGADOS

O espaço pode ser dividido de várias maneiras no modelo real, relacionando as formas com elementos simples. Mas talvez a melhor maneira de estudar a relação entre as medidas das diferentes zonas do modelo seja pondo em prática o método dos pontos interligados. Consiste em encontrar pontos de referência, tanto na horizontal quanto na vertical, que deverão ajudar a ter uma visão precisa da estrutura, dos contornos, das distâncias e da forma do modelo escolhido. A estrutura básica do modelo será obtida pela medição e comparação de sua altura, sua largura e de suas linhas. Imaginar linhas verticais e horizontais que passem por pontos básicos facilita essa estruturação.

É bom lembrar a grande utilidade de traçar previamente uma cruz sobre o desenho com o fim de segmentar o plano do quadro em quatro zonas claramente diferenciadas.

BUSCA DE PROPORÇÕES IGUAIS

A busca de proporções iguais entre os diferentes objetos de um modelo pode ser um exercício muito útil para aprender a relacionar as diferentes partes da estrutura. Consiste basicamente em comparar e determinar (como já dissemos no capítulo anterior) que a altura do bojo é aproximadamente igual à metade da altura total do jarro e mede quase o dobro da largura da maçã que fica no segundo plano.

Quando nos encontramos diante de um modelo, é interessante detalhá-lo e estudar a relação de proporções entre as diferentes partes, chegando à conclusão de que uma zona é um terço da outra, ou de que outra mede exatamente o dobro da anterior. Muitas vezes, principalmente quando se está lidando com temas arquitetônicos, é conveniente compartimentar as fachadas em segmentos de igual tamanho com o fim de situar corretamente as janelas e os balcões.

Vejamos nestas imagens a importância da relação de medidas na estruturação. Primeiro desenhamos o enquadramento no qual vamos desenvolver o motivo.

Para desenhar um balcão, dividimos o enquadramento em duas partes, certificando-nos de que o limite superior do parapeito coincide com essa medida.

Segmentamos a reta superior em quatro e tomamos as duas porções centrais para projetar as retas verticais.

Depois de estudadas as primeiras medidas, completamos as verticais, e já estarão situadas as principais linhas que definem o balcão.

Progressivamente, vão sendo aplicadas novas divisões que completarão a definição dos elementos decorativos do balcão, a forma da sacada e a ombreira da porta.

Só faltará então apagar as linhas iniciais e definir a textura da persiana, as formas ornamentais do balcão e os efeitos de luzes e sombras.

COMO MEDIR COM LÁPIS OU RÉGUA

O sistema mais popular baseia-se no uso de um simples lápis, um pauzinho ou uma régua. Essa medição deve ser feita diante do modelo, segurando a vareta ou o lápis em posição vertical. Se o pegarmos por uma das extremidades, com o braço estendido na altura de um olho e fechando o outro, calcularemos a relação entre um espaço e outro. Deslocamos o polegar para baixo, até que a parte visível do lápis coincida com a medida. Transferimos essa medida para o papel e continuamos usando o lápis para o restante das medidas. Deve-se comparar as distâncias com freqüência. Também se deve trabalhar minuciosamente, ajustando proporções, correlacionando medidas, indicando pontos de referência. Em determinado momento, sem sabermos por quê, descobrimos que nossa mente trabalha raciocinando com uma lógica absoluta. É preciso lembrar de alternar o cálculo de medidas horizontais com verticais, comparando-as.

PROCESSAMENTO DAS MEDIDAS

A partir destas primeiras medições, o artista começa a sintetizar as formas dentro das mínimas linhas. Todos os elementos do modelo que serão desenhados passam previamente por um processo esquemático antes de ser desenhados de forma definitiva, e esse esquema, com sua devida relação de proporções, irá sendo enriquecido à medida que a semelhança entre o desenho e o modelo se evidenciar mais.

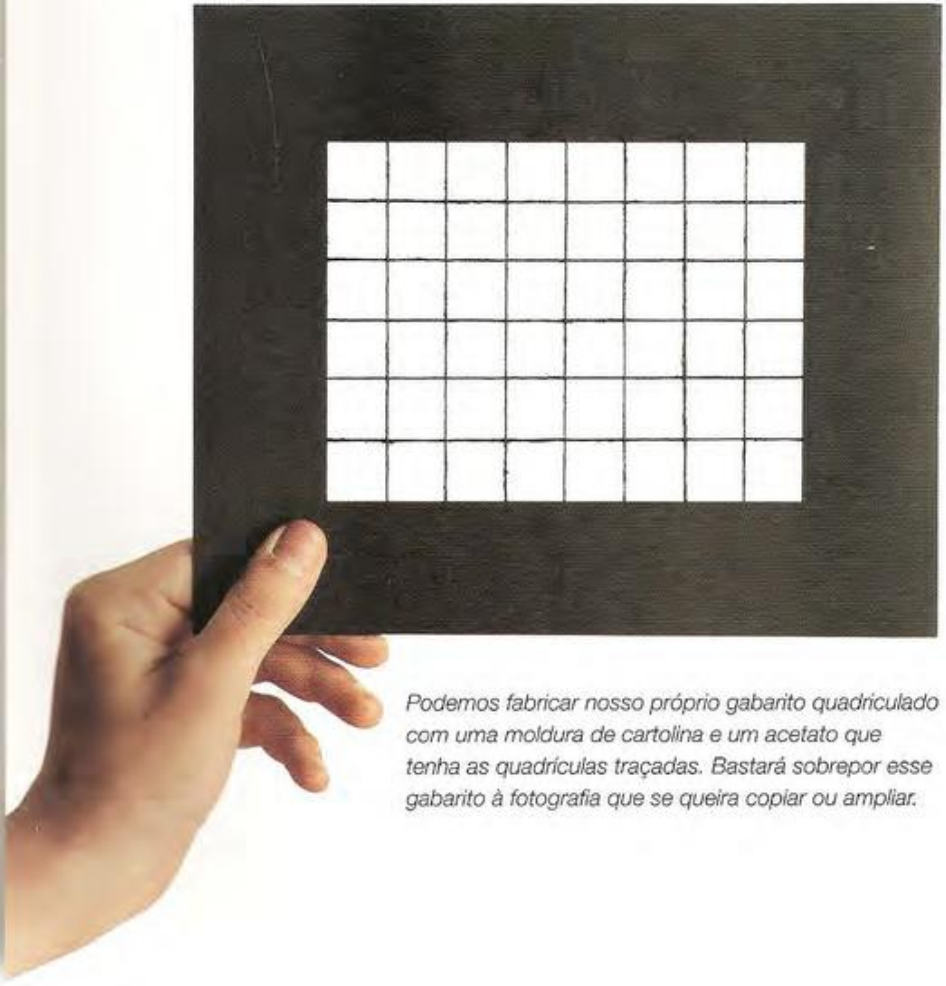
Para medir, esticamos o braço e visualizamos a altura e a largura de um objeto com a ajuda da extremidade de uma vareta ou um lápis; ao mesmo tempo, marcamos com o polegar no lápis ou na vareta as medidas e as proporções do objeto que desejamos transportar para o papel.

O sistema de estruturação por módulos oferece um bom referencial para medir a altura de um torso, percebendo-se que a altura total da escultura se ajusta à medida de três módulos. Esse mesmo sistema de medição pode ser aplicado a qualquer motivo.

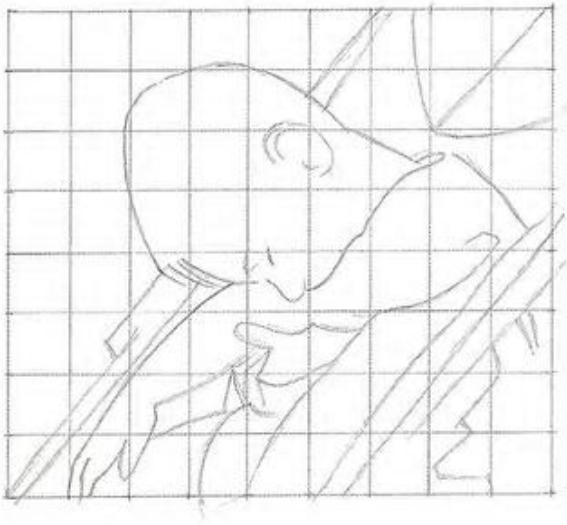
Desenhando com quadriculado: ampliação proporcional

O terceiro dos métodos mais eficazes para garantir que as diferentes partes da imagem tenham proporções relativamente corretas é a utilização do quadriculado. A cópia por meio do quadriculado ajuda a interpretar a direção das linhas do modelo e a estruturar melhor o desenho do quadro. Quanto maior o número de divisões no modelo realizado no papel, mais exata será a orientação e menor a possibilidade de erro no desenho. Além de ser um método perfeito de cópia, o quadriculado possibilita a ampliação proporcional do modelo. No princípio, esse sistema talvez possa parecer maçante e mecânico, mas é preciso lembrar que o que se pretende neste livro é oferecer uma base a partir da qual seja possível começar a trabalhar.

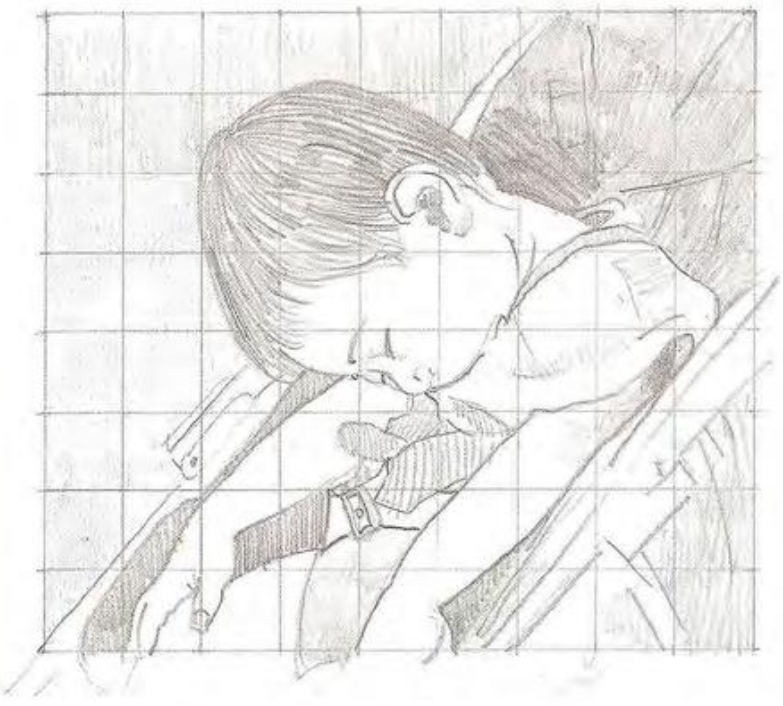
O desenho com quadriculado é muito apropriado para a representação de figuras humanas, pois nos possibilita ajustar ao máximo a fisionomia do modelo e, por conseguinte, sua semelhança. Na fotografia da pessoa que vamos retratar, traçamos o quadriculado. Se o espaço marcado não permitir um número exato de quadrículas, poderão ser usadas as que forem necessárias.



Podemos fabricar nosso próprio gabarito quadriculado com uma moldura de cartolina e um acetato que tenha as quadrículas traçadas. Bastará sobrepor esse gabarito à fotografia que se queira copiar ou ampliar.



Num papel à parte, desenhamos o quadriculado a lápis e tentamos encaixar os traços fisionômicos correspondentes a cada uma das quadrículas traçadas.



Depois da primeira estruturação, repassamos o desenho cuidadosamente com um lápis duro e bem apontado até conseguir um aspecto limpo com linhas claras e sem grisês.

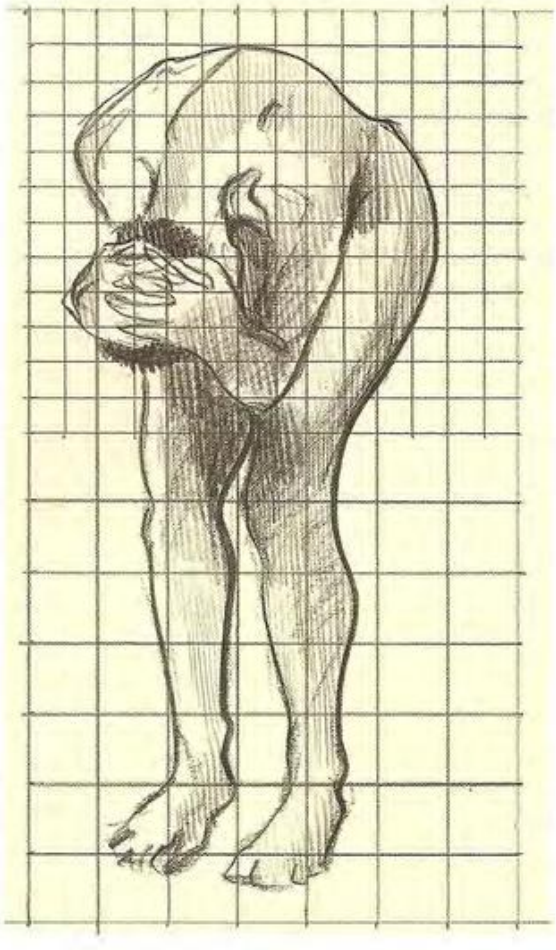
A vantagem de traçarmos nós mesmos o quadriculado sobre o modelo é que podemos decidir o tamanho das quadrículas. Quando a intenção for concentrar-se na zona complexa do modelo, será possível traçar sucessivas divisões somente nessa zona.

UM MÉTODO MUITO SIMPLES

A técnica de desenhar com quadriculado consiste em sobrepor uma trama de quadrículas ao modelo, geralmente uma fotografia ou esboço preliminar, com o objetivo de criar um desenho de tamanho maior. Para copiar uma imagem com quadriculado, devemos quadricular o modelo e repetir o quadriculado no papel em branco; cada uma das quadrículas é uma parte limitada da imagem. Trata-se de reproduzir cada uma das linhas na quadrícula correspondente. Não tenha receio de desenhar a partir de uma fotografia e com o sistema de quadrículas. Embora a aprendizagem do desenho a partir de modelos naturais seja muito mais recomendável, há ocasiões em que a cópia de uma fotografia ou de um desenho por esse método pode ser necessária.

UM DESENHO BEM-PROPORCIONADO

O quadriculado é um bom método para quem ainda tenha dificuldades para realizar um desenho bem-proporcionado. O objetivo desse sistema é ajudar a ver, entender e desenhar com maior desenvoltura e exatidão. À medida que vamos adquirindo destreza e fluidez, esse método de desenho começará a parecer excessivamente mecânico. Com o tempo, deixa-se de precisar do quadriculado para compor, passando-se a desenhar com linhas imaginárias.

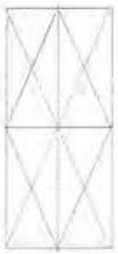


Use a régua para medir o espaço pictórico em terços horizontais e verticais, situando os centros de interesse nos pontos em que as linhas se cruzam. Esse sistema tão simples produz composições equilibradas e agradáveis à vista.

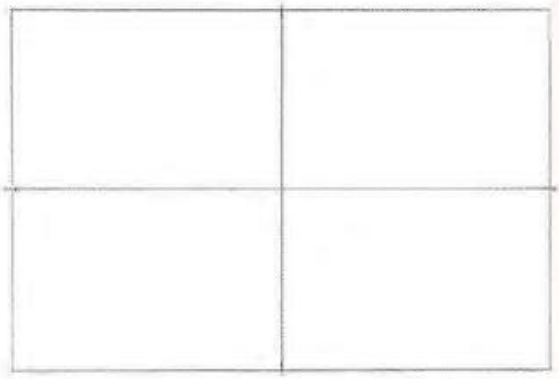
"Método de Lorrain": a harmonia na composição

Examinaremos agora um sistema de quadriculado bastante engenhoso, popularizado no século XVII pelo grande paisagista Claude Lorrain. Em seus esboços de paisagens, esse artista francês traçava com freqüência linhas geométricas que, tal como uma rede, cobriam previamente a superfície do papel em branco. Tratava-se de um quadriculado muito simples que dividia o retângulo do papel em linhas medianas e suas diagonais. Essa divisão geométrica possibilitava articular a superfície do quadro de acordo com a composição e o efeito de profundidade que o artista quisesse sugerir, prescindindo das exigências mecânicas da perspectiva.

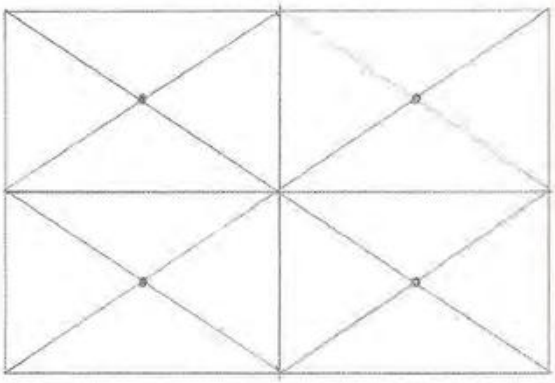
O sistema desenvolvido por Lorrain permite dispor de maneira harmoniosa os diferentes elementos que compõem a paisagem, deslocando, se necessário, alguma árvore ou montanha para coincidir com cada um dos pontos de intersecção das diagonais. Essa mudança, portanto, contribui para equilibrar a impressão de vazio, dividindo os elementos sobre a superfície de acordo com uma lógica segundo a qual cada elemento condiciona o outro.



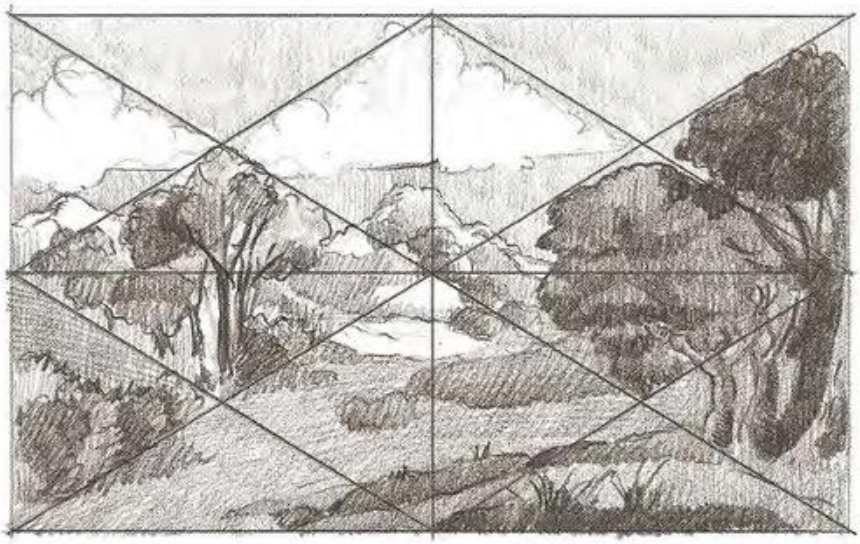
Como se pode ver, o princípio de traçado é básico e aplicável a qualquer formato, seja vertical, horizontal, estreito ou alongado.



Para aplicar o sistema compositivo de Lorrain, primeiro dividimos o plano do quadro em quatro segmentos, traçando uma linha vertical e uma horizontal que convirjam em seu ponto central.



Traçamos duas diagonais que convirjam para um novo ponto central em cada um dos quatro retângulos resultantes. Esses quatro pontos nos servirão de referencial compositivo, assim como os traços das diagonais, que nos ajudarão a intensificar o efeito de profundidade da paisagem.

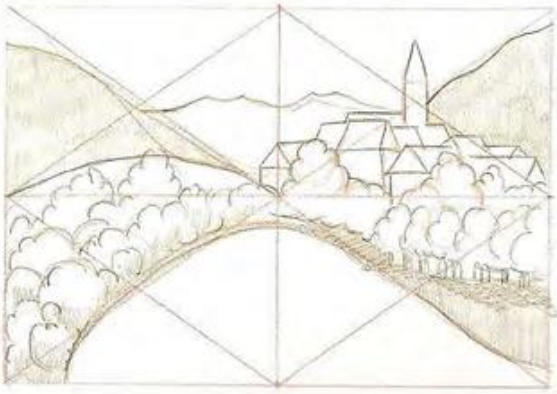


O sistema compositivo de diagonais idealizado por Lorrain é muito útil para compor paisagens e ajuda a estruturar e distribuir os elementos de maneira mais harmônica.

UM SENTIDO PARA A COMPOSIÇÃO

Com a prática dos princípios descritos neste capítulo, a composição irá ganhando sentido. Embora a maioria dos artistas costume teorizar sobre as razões que os levaram a organizar o motivo de uma maneira e não de outra, é surpreendente verificar que grande parte dos desenhos se ajusta às convenções explicadas nestas páginas.

Veja como podemos aplicar o método de Lorrain num modelo real. Aqui temos uma vista de um povoado de montanha com um enquadramento e uma composição equilibrada, embora monótona.



Traçando o quadriculado de diagonais no papel, podemos deslocar o centro de atenção representado pelo povoado para a parte superior direita. O perfil das montanhas e do prado das proximidades é adaptado para coincidir com as diagonais principais que cruzam o quadro.

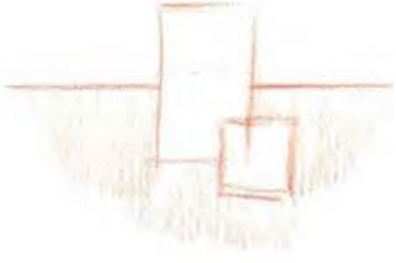
Depois de desenvolver o desenho e aplicar os valores tonais, verificamos como a nova distribuição dos elementos transforma a foto inicial numa obra mais atraente. O desenhista nunca deve conformar-se com o modelo real, mas aprender a interpretá-lo e transformá-lo de acordo com suas conveniências.

Ponto de vista: transformações do modelo

Quando olhamos paisagens, árvores, edifícios, animais, figuras etc., não possuímos consciência suficiente de que a visão que temos deles depende da posição adotada pelo artista diante do modelo real. Antes de desenhar, é necessário deslocar-se ao redor do modelo para encontrar o ponto de vista que expresse melhor a variação dentro da unidade de formas, tamanhos e cores.

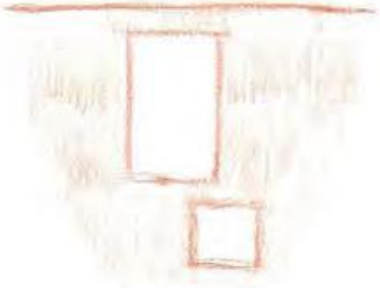
VARIAÇÃO DO PONTO DE VISTA

O nível de observação "normal", quando o motivo se situa na mesma altura do nível dos olhos do artista, é mais adequado para imagens simples e descritivas. A observação do modelo de um ponto de vista elevado separa ainda mais os diferentes elementos da cena e possibilita jogar com os diferentes espaços que se abrem entre eles. Quando, ao contrário, desenhamos uma cena de um ponto de vista mais baixo que o habitual, a tendência é que os diferentes elementos que compõem o modelo acabem por sobrepor-se.



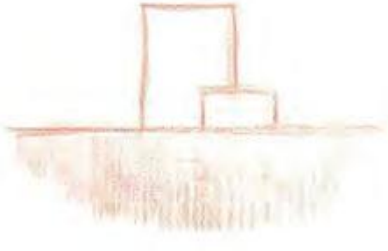
A

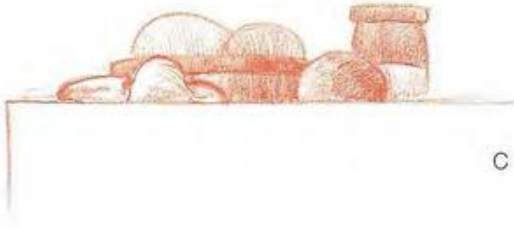
Quando olhamos para o modelo de um ponto de vista frontal, a linha do horizonte apresenta uma posição mediana, dividindo o modelo em duas metades iguais. A natureza-morta mostra-se compacta, e os objetos aparecem juntos, embora claramente identificáveis.



B

Se ficamos em pé e olhamos a natureza-morta de uma posição mais elevada, a linha do horizonte também se eleva, os objetos apresentam mais espaços entre si, e as sombras se mostram mais arredondadas.





C

Se a visão do modelo é mais rasante, a linha do horizonte desce drasticamente, as sombras projetadas desaparecem, e os objetos se sobrepõem, dificultando muitas vezes a identificação de alguns detalhes do conjunto.

A B C

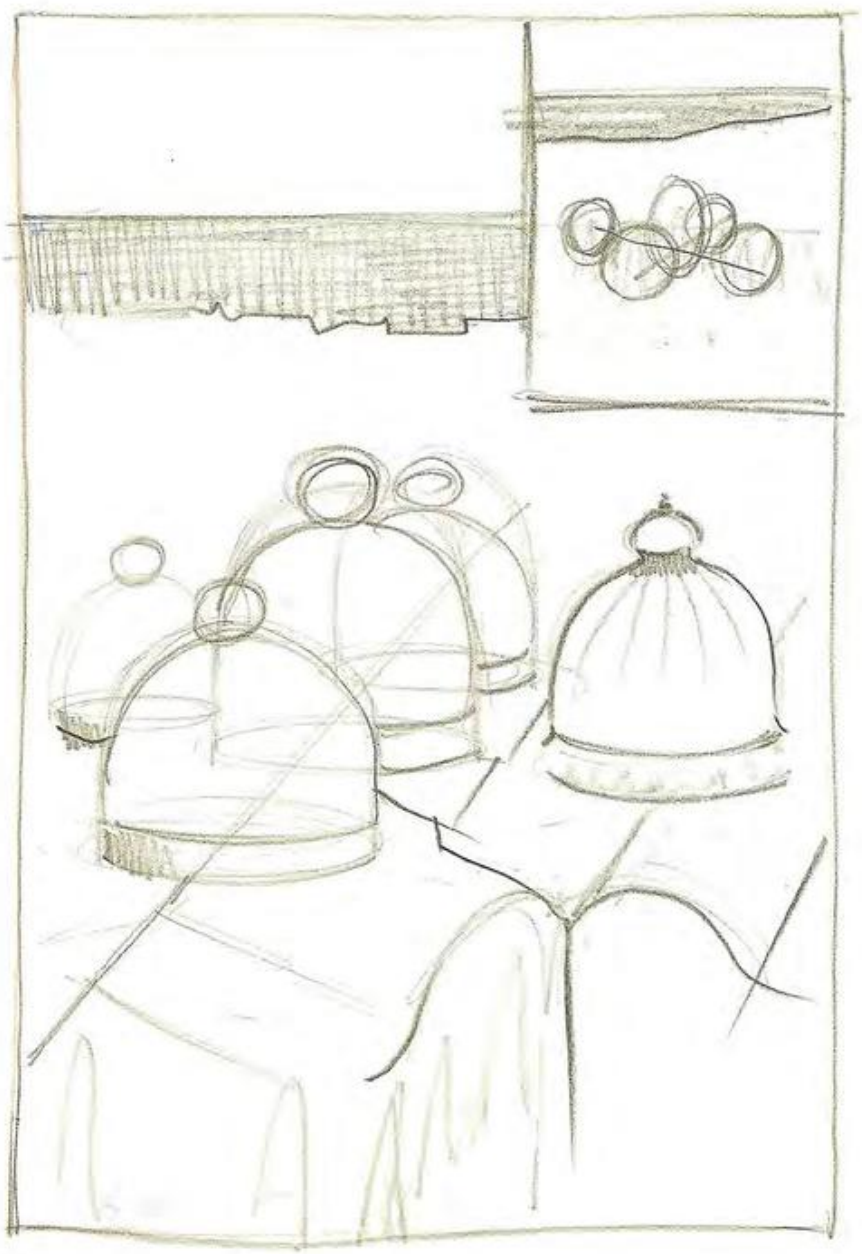
A variação do ponto de vista afeta a percepção individualizada dos objetos. Desenhar uma xícara de um ponto de vista elevado (A) faz que a boca ovalada tenda à forma circular; quando a olhamos em linha reta (B), temos uma visão de perfil do objeto, ao passo que, com um ponto de vista situado mais abaixo (C), a margem superior se torna convexa.

POSIÇÃO EM RELAÇÃO AO MODELO

A melhor maneira de verificar as mudanças da visão que temos do modelo de acordo com a variação do ponto de vista é compondo uma natureza-morta sobre uma mesa e tentando enxergá-la de diferentes pontos de vista, como se pode ver nas imagens da página anterior. Observe-se a imagem B da página anterior, na qual os objetos que formam a composição foram desenhados abaixo da linha que delimita a mesa (linha do horizonte); isso significa que o observador olha para a cena de um ponto de vista elevado. Daí poderíamos deduzir que o observador está em pé.

Ao contrário; se o observador estiver sentado, na posição mais baixa que a anterior, a linha do modelo baixará com ele, e os elementos serão vistos de uma posição mais rasante (imagem C). Se observarmos ambas as imagens, também veremos que as formas, assim como suas respectivas sombras, mudaram notavelmente. Ao serem contempladas da posição elevada (B), elas apresentam formas mais arredondadas, ao passo que, quando o observador se abaixa, as sombras se alongam e ficam mais próximas da linha do horizonte. Com esse breve exercício de observação, queremos demonstrar que o que pretendemos desenhar se relaciona com a posição que adotamos perante o modelo.

Os princípios do ponto de vista explicados com os esquemas anteriores podem também ser aplicados a desenhos de paisagem, como a visão das cúpulas desta igreja vistas de posição elevada.



freqüentemente a própria natureza, o motivo real, sugere a composição ao pintor. É preciso saber aproveitar essas oportunidades, mas não é bom confiar demais: sem um esquema prévio de composição, logo se criará confusão. Esse impacto depende em grande medida da combinação das principais formas na superfície e das divisões do espaço do desenho em geral.

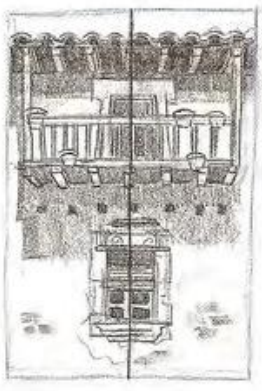
Esquemas compositivos: o equilíbrio da imagem

O bom desenhista deverá introduzir certa assimetria na composição. Romper o equilíbrio formal entre os dois lados do desenho aumenta o interesse da composição.

COMPOSIÇÕES SIMÉTRICAS E ASSIMÉTRICAS

A primeira lei, a mais básica, é a que determina se vamos desenhar uma composição simétrica ou assimétrica; o equilíbrio global do motivo é a primeira coisa que se deve levar em conta. Uma composição demasiadamente simétrica pode parecer enfadonha e estática, dá equilíbrio à imagem, mas lhe subtrai a emoção. No entanto, nem sempre é assim, pois uma paisagem composta por formas e ângulos interessantes já oferece suficiente distração à vista. As composições assimétricas são as que criam mais tensão no quadro. Aparentemente, podem parecer desequilibradas, mas uma análise atenta da obra demonstra que, apesar da assimetria da paisagem, o equilíbrio entre as diferentes massas de cor e os elementos que compõem a cena se complementam, criando certa sensação de equilíbrio. Trata-se, portanto, de uma ordem no caos.

A composição na diagonal é uma das mais freqüentes no mundo da arte, pois proporciona assimetria e estabilidade.



As composições simétricas parecem equilibradas, estáticas e mais monótonas.

FORMAS SIMPLES

A composição também implica combinar as formas dentro da área do quadro. Ficou demonstrado que a maioria das pessoas prefere composições baseadas em esquemas geométricos por causa de sua configuração simples e concreta. Quando três formas simples, tais como um triângulo, um losango e um círculo, aparecem separadas ou sobrepostas numa composição, o espectador pode identificar cada forma e fruir sua interação.

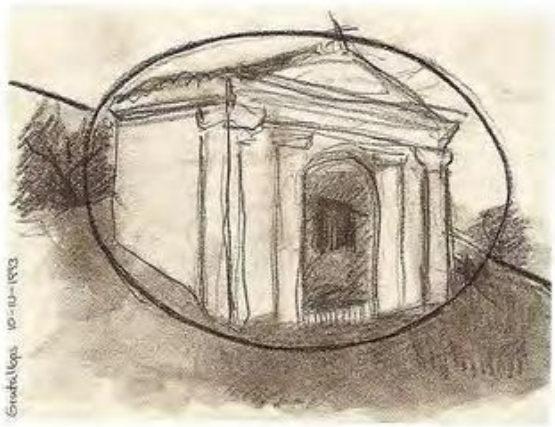
Por isso, sugiro que, no momento de escolher um motivo e determinar seu enquadramento, se tente partir de um esquema que corresponda a uma forma geométrica precisa. Ficou demonstrado que formas assim são mais agradáveis para a maioria das pessoas, que as preferem às formas naturais e às formas abstratas de conteúdo indeterminado. Dessa maneira, o desenhista pode ter certeza de que seu desenho apresentará um conjunto visual satisfatório.

ESQUEMAS MAIS HABITUAIS

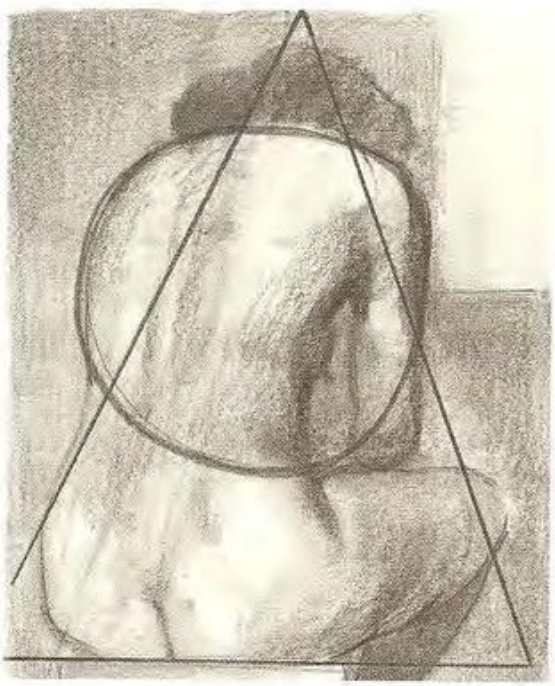
Esse uso de esquemas geométricos na composição da obra pode ser visto já durante o Renascimento com um predomínio geral do esquema triangular. A chegada do Barroco provoca o uso maior da composição em diagonal, sugerido e aplicado principalmente por Rembrandt. Além desses esquemas, que podemos considerar clássicos, e de outros tradicionais, como o retângulo, o quadrado e o ovóide, são habituais os esquemas que nos remetem a formas tipográficas, que lembrem as letras L, C, Z etc.

Estes esboços mostram diferentes formas de abordar o espaço pictórico a partir de esquemas compositivos: um elemento arquitetônico delineado a partir de uma forma oval (A), uma figura humana baseada no esquema triangular e numa forma circular para o torso (B) e uma paisagem marinha com a forma compositiva de L invertido (C).

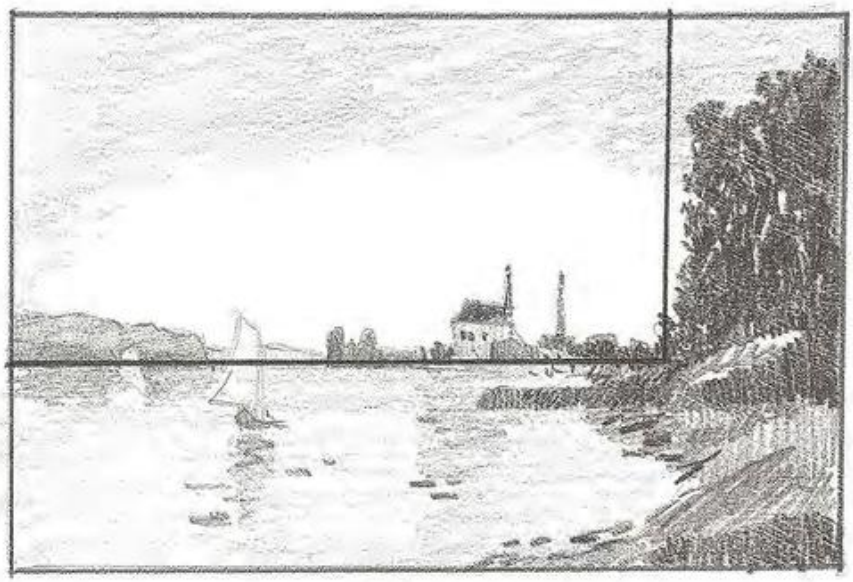
A



B



C



Como a realização do esquema compositivo de um modelo é uma etapa efêmera ao longo de todo o processo, ele deverá ser realizado com um traço suave, sem pressão, para facilitar a posterior e necessária eliminação, depois de cumprida sua função. Convém experimentar todos os tipos de formas para encontrar a mais adequada.

Equilíbrio e ritmo: a ordem visual

Um dos fatores mais importantes na hora de abordar a composição e a estruturação de um desenho é a obtenção de um equilíbrio visual; em outras palavras, a ordem e a disposição apresentadas pelos diferentes elementos que formam o modelo. Todos contamos com certa intuição para conferir equilíbrio a uma obra. Mas isso não basta; também é preciso aprender a olhar os modelos com o olhar do desenhista, como um conjunto de traços e superfícies tonais. O equilíbrio de uma composição depende em grande parte da harmonia. Uma composição precisa ter harmonia para ser realmente atraente, tanto na organização das massas e das formas quanto na estrutura das cores a partir da qual se baseará a realização da obra.

Para obter um desenho equilibrado, além de estudar as linhas é necessário compensar as zonas tonais. Veja-se como, neste caso, a artista solucionou a harmonia de tons e formas dos telhados de maneira equilibrada antes de abordar definitivamente o desenho.

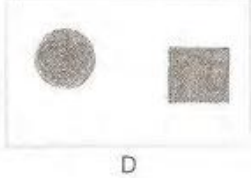
EQUILÍBRIO NO ENQUADRAMENTO

O enquadramento é adequado quando o conjunto das massas de cores que ele limita é compensado. Numa paisagem, basta modificar o enquadramento, já que existem muitas composições e várias delas podem ser interessantes. Na seleção do enquadramento, devemos ter em conta que os elementos centralizados reforçam o equilíbrio da composição, enquanto os situados nas laterais podem desequilibrá-lo.

A

B

C



D

O desenho com maior equilíbrio é sem dúvida o simétrico, isto é, o que tem massas compensadas, o que repete as mesmas formas tanto à esquerda quanto à direita do papel (A). Em contrapartida, se o que quisermos for criar desequilíbrio, deveremos descompensar a distribuição das massas tonais. Precisamos ver o papel como uma gangorra que nos indica que a parte direita da imagem tem muito mais peso que a esquerda e tende a descompensar o desenho (B). No entanto, esse problema de descompensação tem fácil solução compositiva, que consiste em situar o quadrado pequeno em posição mais elevada em relação ao grande; o efeito visual faz o resto (C). As formas quadrangulares costumam pesar mais que as arredondadas; por isso, devemos situar o círculo em posição um tanto mais elevada se pretendemos o equilíbrio visual (D).

Existem vários sistemas de análise para sabermos se o desenho que estamos fazendo está em bom caminho. Os mais simples consistem em girar o esboço de cabeça para baixo e verificar se está equilibrado, ou então olhá-lo refletido no espelho, que acusará erros de composição no desenho.

COMO VERIFICAR O EQUILÍBRIO DAS MASSAS

Com uma simples análise poderemos verificar o equilíbrio das massas e certificar-nos de que uma composição é agradável à vista e não apresenta desproporções e erros. Por isso, o melhor é girar o desenho em 180 graus, ou seja, o que está em cima fica embaixo e vice-versa. Só isso já criará certo distanciamento da obra. Quando o objeto ou a figura resistem bem, sem parecer que vão cair, é porque estão bem colocados. Uma representação dá a impressão de que está caindo quando não se levou em conta o equilíbrio. Também podemos realizar essa operação de análise observando o desenho refletido no espelho. Na imagem refletida, podemos identificar os erros com mais facilidade do que no desenho real.

DISTANCIAMENTO

Uma primeira impressão de estranheza já é indício de que traçamos alguma coisa erroneamente: a forma aparece inverossímil. No entanto, isso nem sempre é evidente. Convém deixar o desenho ou a pintura repousar, porque depois de certo tempo o distanciamento permite distinguir melhor as falhas de proporção ou de equilíbrio.

É preciso trabalhar com uma distância cautelosa tanto do modelo como do suporte. Se trabalharmos perto demais do papel, poderemos incorrer em erros de proporção, equilíbrio e perspectiva.

RITMO

O ritmo num desenho desempenha o mesmo papel que na música: une os diferentes elementos e proporciona caráter distintivo à composição. O ritmo pode ser obtido pela repetição sistemática de motivos, pelo controle do traço ordenado ou pela sucessão de linhas que dirigem o olhar do espectador pela superfície da obra.

Quando analisamos o conteúdo de um enquadramento, reduzimos tudo a formas simples de linhas retas, curvas, quebradas ou mistas. A possível reiteração dessas direções confere ritmo à obra. O ritmo no desenho pode ser criado pela repetição do traço; exemplo disso podemos encontrar na lei de continuidade desenvolvida por alguns artistas ingleses durante o século XIX.

LEI DE CONTINUIDADE

A lei de continuidade é um método de expressar a unidade da obra a partir de uma sucessão ordenada de traços ou elementos da cena: *por exemplo, a sucessão das colunas na nave de uma catedral é mais interessante quando vistas em perspectiva, e elas se tornam mais escuras à medida que se distanciam; o mesmo ocorre com a sucessão de promontórios, uns depois dos outros, nas encostas de um vale, ou com a sucessão das nuvens que se esbatem cada vez mais em direção ao horizonte; cada promontório e cada nuvem tem uma forma diferente, mas cada elemento, evidentemente, segue o outro numa ordem tranqüila e prevista.*

A lei de continuidade deverá guiar o olhar do observador por um quadro através do traço. Nesses casos, a sucessão de traços cria correntes que fluem como rios, como ondas, sobre a superfície do desenho. Esse efeito pode ser constatado no desenho de uma praia que acompanha essas linhas. A finalidade do artista nesse desenho foi transmitir maior efeito expressivo graças ao controle do traço, juntamente com o movimento encantado, embalador e ondulante das nuvens e das ondas. Como se pode ver, os traços descrevem nuvens que se deslocam em fileiras incontáveis, seguindo o sol e convergindo para um ponto no céu. Aí os traços das nuvens têm continuidade na praia e fluem até chegar ao mar, repetindo-se as mesmas formas ondulantes do céu nas ondas do mar. Esse ritmo de continuidade une os diferentes elementos e dá à composição um caráter distintivo.

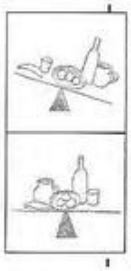
Vejamos como esta fotografia pode ser traduzida com traços rítmicos e repetitivos que guiem o olhar do espectador pelo quadro.

1. Antes de começar, o artista traça um esboço do modelo. Sobre ele, é traçada uma série de setas que marcam a direção dos traços em cada uma das zonas do desenho. Como se pode ver, as setas começam no mar, sobem pela árvore do primeiro plano e continuam pelo céu, voltando ao mar, ao ponto de partida.

2. Com um lápis de grafite de dureza média, começa-se a cobrir os brancos do papel, respeitando as direções que marcavam as setas iniciais.

3

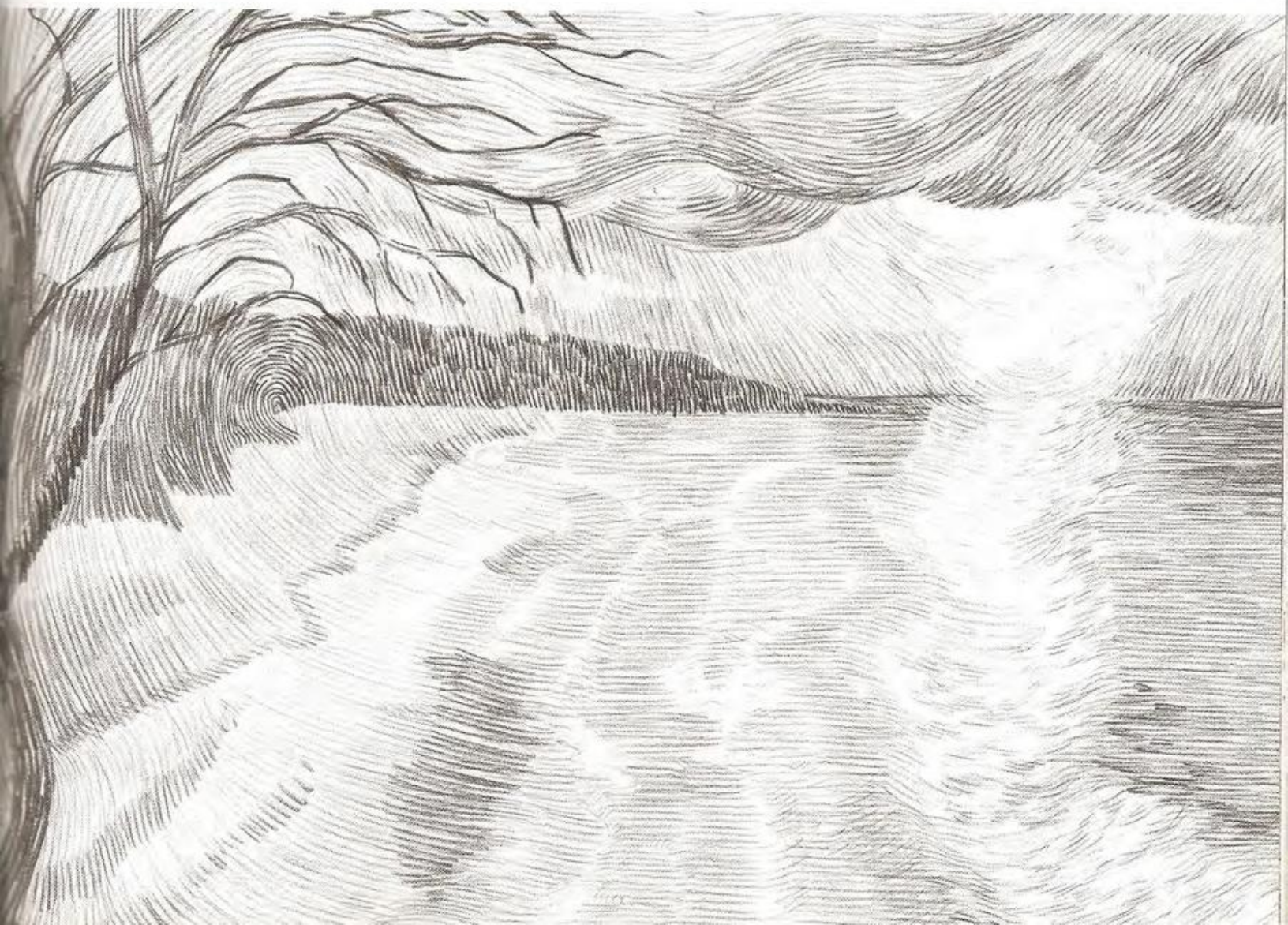
3. Com o desenho quase coberto, vemos que a aplicação da "lei de continuidade" provoca uma superfície cheia de traços ondulantes que marcam a direção que deverá ser seguida pelo olhar na superfície do quadro.



Para organizar um modelo equilibrado, devemos imaginar o conjunto de objetos situados nos pratos de uma balança e verificar que os objetos distribuídos na metade esquerda do modelo têm o mesmo peso visual que os da metade direita.

4

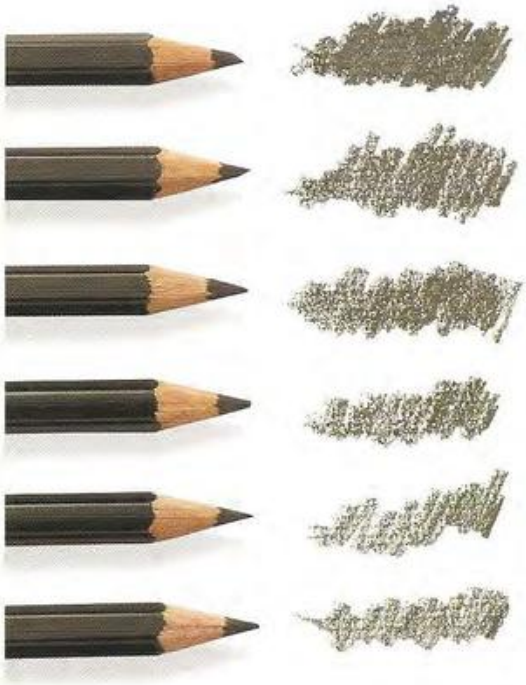
4. Acrescentando novas linhas às anteriores e contrastando principalmente as zonas mais escuras, obtemos um efeito final mais satisfatório. Verifique como a direção das linhas se mantém em relação às setas iniciais.
O controle e a direção do traço proporcionam ritmo ondulante à obra.

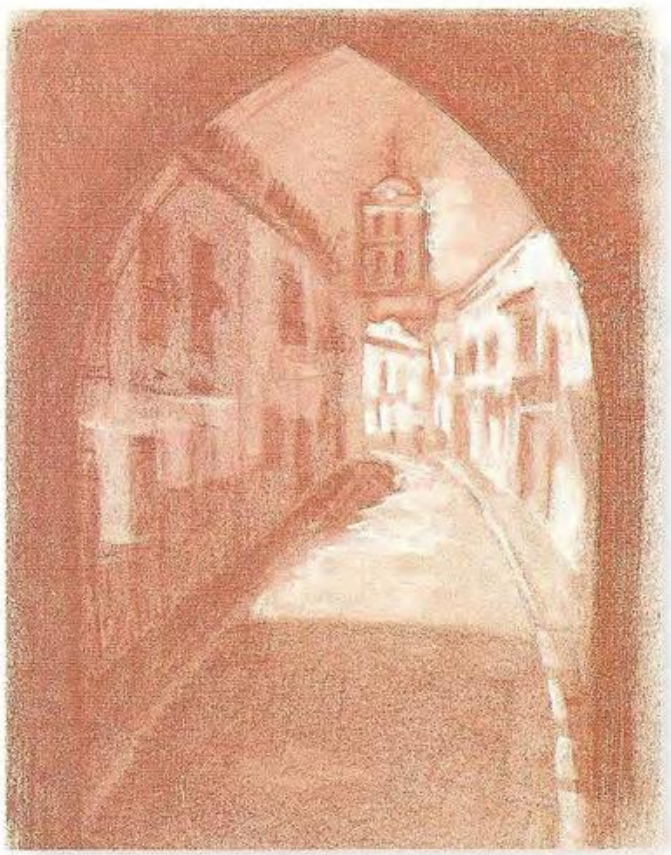


Luz e atmosfera no desenho

UM ARTISTA REALMENTE GRANDE, À MEDIDA QUE AUMENTA A DISTÂNCIA, VAI REDUZINDO O OBJETO ATÉ CHEGAR A ESTAS ABSTRAÇÕES EM SOMBRA [...] A ABSOLUTA PRECISÃO E A INTENSIDADE DE SIGNIFICADO DAS ABSTRAÇÕES EM SOMBRA.

John Ruskin. **Técnicas de desenho**, *1859*.





GABRIEL MARTÍN. *UMA RUA DE ZAFRA*, 2002.
SANGUINA E GIZ PASTEL

Técnicas tonais.

A combinação do sombreado com

a linha amplia a gama de possibilidades para desenhar. O estudo da luz e da sombra permite ao desenhista aproximar-se mais ainda dos elementos que conferem realismo ao desenho. Estabelecer os valores tonais é registrar o desenvolvimento dos tons de um objeto, esclarecer e comparar os tons e matizes, decidindo quais são mais escuros e quais mais claros. Portanto, essa operação parte do estabelecimento, no modelo, de uma gama de grisês suficientemente completa para que o desenho adquira corpo, volume e atmosfera.

Ao fazermos o desenho de qualquer objeto, é preciso contemplá-lo como um conjunto de manchas mais ou menos intensas, de acordo com a incidência da luz sobre as diferentes zonas. O êxito do estabelecimento de valores no desenho não é obtido por meio de contrastes duros entre zonas de luz e sombra, mas por meio de valores progressivos, com suaves transições entre um sombreado e outro.

Sombreado

Sombreado é um recurso pictórico destinado a cobrir uniformemente a superfície do papel. A aplicação dos diferentes tipos de sombreado exige uma grande prática, pois se trata de um elemento fundamental para a modelagem dos corpos, e sua aplicação segue a direção do plano que os envolve.

LUZ E MODELO

Devemos aprender a olhar certas coisas concretas de um modelo. Com suficiente luz, podemos identificar todos os elementos, agrupados numa composição, com todos os atributos de forma e cor. Devemos estudar o caminho percorrido pela luz. Trata-se de localizar as zonas de mais sombra e as de maior exposição à luz (com os pontos máximos de luz). A etapa seguinte consiste em estabelecer uma ordem nos diferentes valores intermediários observados. A comparação sempre se baseia nos conceitos de "um mais escuro que outro" ou "um mais claro que outro".

Quando nos encontrarmos diante de modelos iluminados com uma fonte de luz artificial, deveremos estudar o caminho percorrido pela luz, tentando localizar as zonas de mais sombra e de maior exposição à luz.

Depois do desenho linear, é fundamental o sombreado para dotar o modelo de maior efeito de volume.

SISTEMA DE ATRIBUIÇÕES

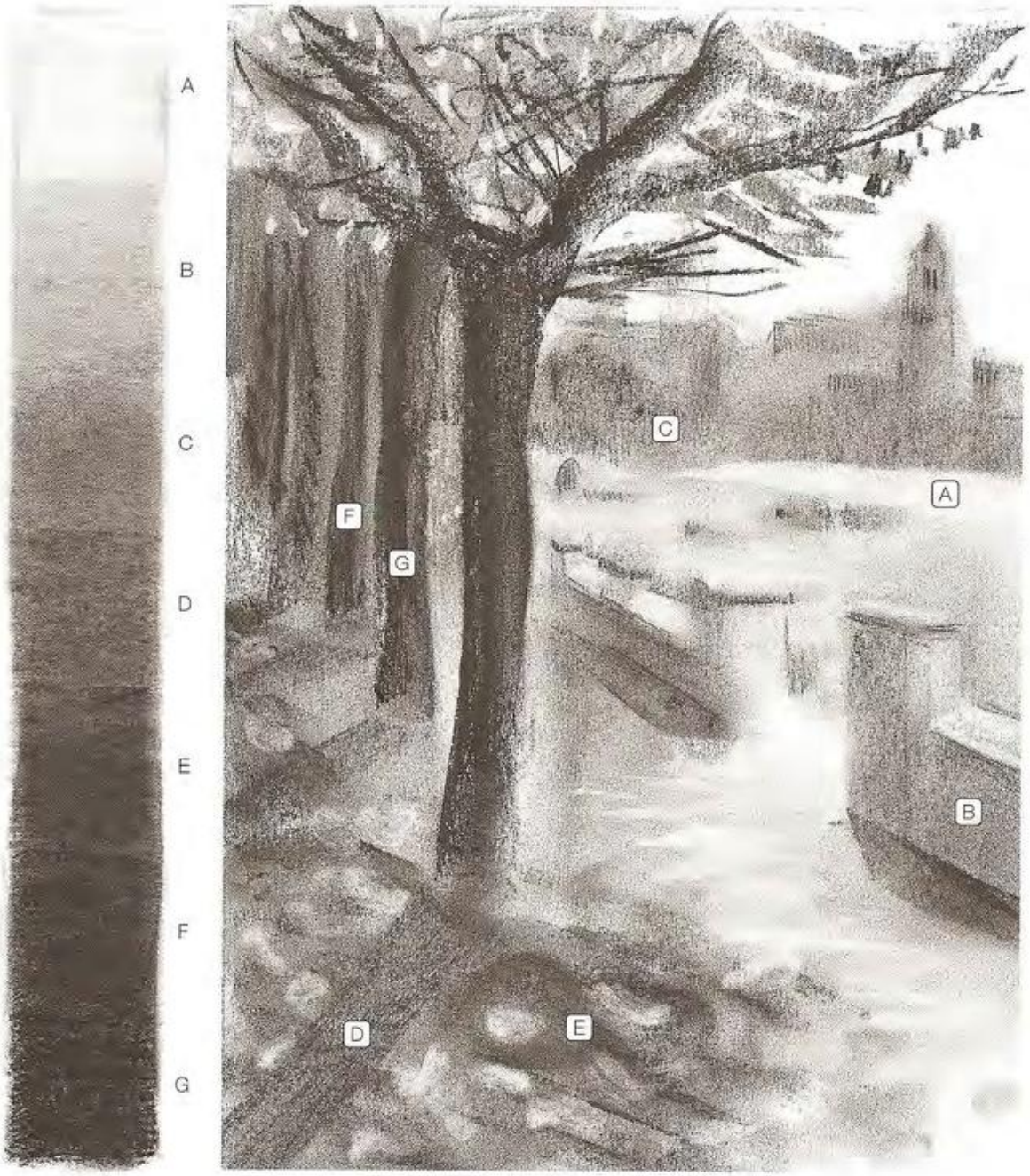
Ao ordenar os tons sobre a representação, aplicamos um sistema de atribuições. O estabelecimento do valor tonal consiste na ordenação de vários valores tonais, e sua atribuição consiste em localizá-los na prática sobre a representação.

A delimitação das zonas escuras possibilita criar blocos de formas.

Ao complementar o desenho linear (ou seja, o traçado do esboço) com o sombreado dessas zonas muito escuras, começamos a realizar as formas.

Às zonas mais escuras corresponde o tom mais escuro.

Trabalhando com a barra lateral, conseguiremos estabelecer um primeiro valor tonal a partir de manchas rápidas e sintéticas.



O trabalho exclusivamente tonal proporciona ao desenho um acabamento muito pictórico. O contraste entre luzes e sombras modela quase por completo o volume dos elementos do quadro. Para isso, é preciso saber usar corretamente os diferentes valores tonais, levando em conta que os pretos serão mais intensos nas sombras mais escuras e nos objetos situados num plano próximo, e mais tênues e esbatidos à medida que os planos se afastam.

PARA CRIAR SOMBREADOS

Com o lápis, há duas maneiras de criar tons. Uma é usar um lápis macio e obter a intensidade de tom desejada por meio da pressão aplicada à medida que se desenha. Os sombreados mais habituais são o grisê vertical, realizado com linhas perpendiculares à margem inferior do papel ou à linha do desenho, e o grisê inclinado, que se realiza a partir de um traçado em diagonal. O grisê diagonal é um dos mais fáceis, por isso o mais usado no desenho artístico.
A outra maneira consiste em empregar um lápis mais duro e criar uma série de tons por meio do sombreado em camadas. Quando se faz um grisê, é fundamental usar em todo ele a mesma pressão e a mesma velocidade de deslocamento, para conseguir textura uniforme.

DESLIZAMENTO LONGITUDINAL

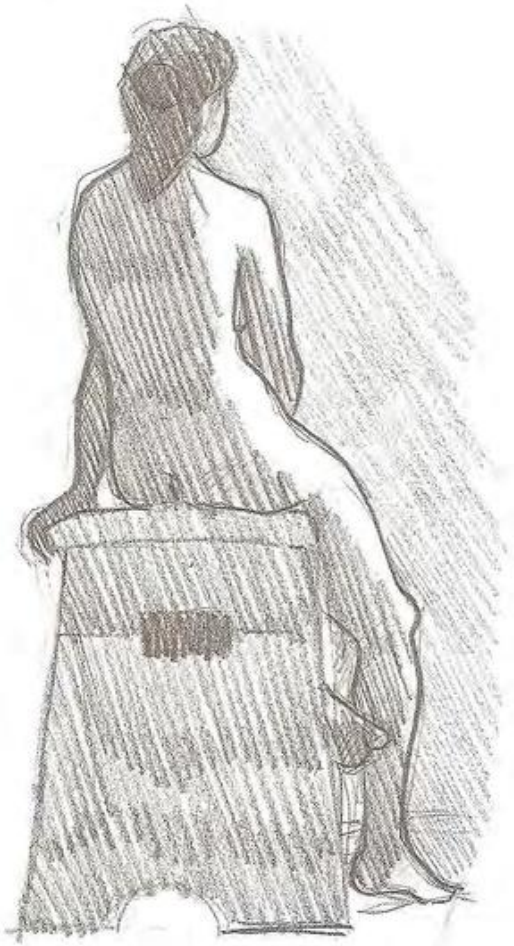
A maneira mais habitual de conseguir grisês com carvão e giz pastel consiste em arrastar a barra longitudinalmente, aplicando-a em toda a largura, de tal maneira que se crie um traço grosso e largo, no qual se reflete imediatamente a textura do papel. Para controlar melhor o traço, será preciso cortar a barra, a fim de que ela tenha a largura da linha. A sombra ou a luminosidade do desenho variam de acordo com a força exercida sobre a barra, podendo-se cobrir por completo toda uma zona até fechar o grão do papel. Para suavizar os tons, esfrega-se o dedo, tal como se faz com o lápis de grafite. O sombreado suave, sem pressionar a barra sobre a superfície do papel, cria uma gama muito delicada de tons.

Exemplos básicos de grisês, realizados com lápis de grafite, carvão e giz pastel sobre papel de desenho de grão fino alisado:
Grisê homogêneo praticado com a lateral de uma barra de sanguina (A), grisê clássico realizado com a ponta desgastada de uma barra-lápis de grafite (B), grisê homogêneo traçado com a lateral de uma barra retangular de grafite (C), grisê clássico expandido com lápis-sanguina (D), grisê clássico com lápis macio (E), sombreado texturizado, realizado com a parte longitudinal de uma barra de carvão (F), e sombreado homogêneo, realizado com a lateral de uma barra de giz pastel preto (G).

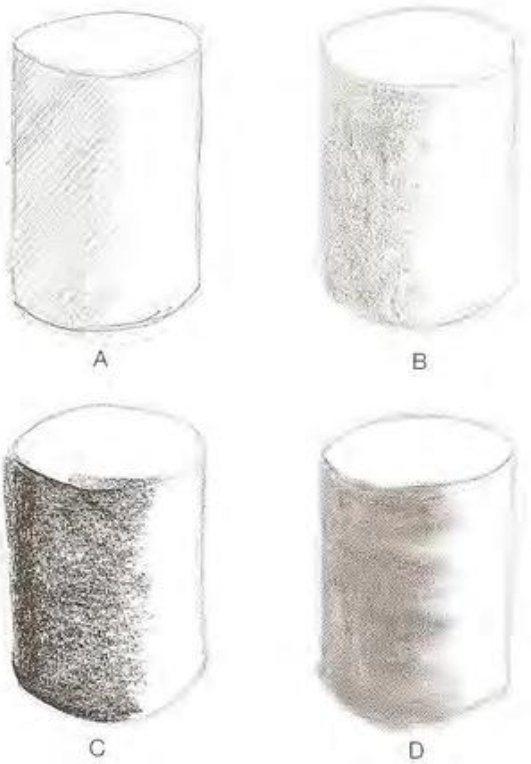
Se aumentarmos progressivamente a pressão com a barra de sanguina, chegaremos a cobrir quase por completo o grão do papel. Pratique escalas tonais como essa para dominar a qualidade do sombreado.

EXERCÍCIOS TONAIS

Selecione motivos simples e tente resolvê-los aplicando diferentes enfoques do uso do tom. Primeiro tente usar o sombreado para criar formas; em seguida, sempre trabalhando com uma única cor, desenhe o motivo situando grandes blocos de tom. Bastarão três ou cinco tons. Use-os para criar as formas dos objetos, quer os tons sejam vistos no motivo, quer não. Quando simplificar um motivo em três ou cinco tons, considere as zonas tonais como formas abstratas e deixe zonas do desenho sem definir, para que o olhar possa completá-lo. Tenha sempre em mente que muitas vezes os desenhos mais eficazes são os que incluem o mínimo de elaboração. À medida que se for adquirindo experiência, os desenhos poderão conter uma gama mais extensa de valores tonais; aplicada ao modelo, essa gama possibilita grande variedade de intensidades de luz. Graças ao bom uso dos *dégradés*, será possível obter uma representação mais volumétrica do modelo.



Quatro amostras dos sombreados mais habituais: sombreado clássico baseado na hachura paralela (A), grisê homogêneo feito com a barra-lápis de grafite inclinada (B), sombreado feito por deslizamento, trabalhando com a lateral de uma barra de giz pastel (C), e, finalmente, mancha com barra de carvão (D).



Depois de criado o grisê, ele pode ser estendido passando-se o dedo por cima.

Se desejarmos sombrear com rapidez e sem matizes, o sombreado clássico com base na hachura paralela será o mais rápido e eficiente.

Se desenvolvermos diversos tons e gradações, será conveniente trabalhar com sombreados mais homogêneos. Podemos também combinar numa mesma obra diferentes tipos de grisês.

Como se deve sombrear? Manchas, tons e hachuras

graças à observação do efeito da luz e sombra sobre o modelo, estabelece-se o sistema de valores tonais, ao se atribuir a cada zona um valor tonal. A cada tom corresponde uma exposição concreta à luz.

COMO INICIAR O SOMBREADO SEM TRAÇOS

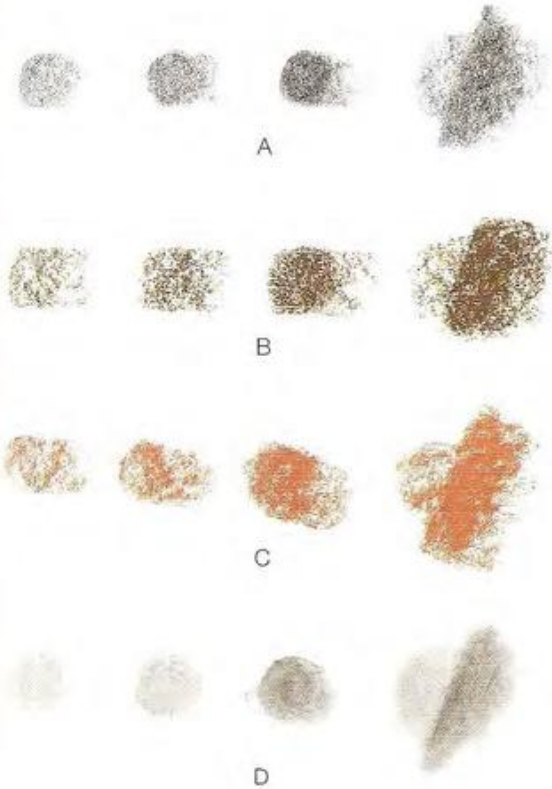
No início, é preferível começar o sombreado ou grisê sem traços, trabalhando com a lateral da barra de carvão, grafite ou giz pastel. Com alguma prática, mesmo que não se tenha domínio total, pode-se pelo menos compreender o sistema de valores tonais. Adquirido o hábito de relacionar e estabelecer valores tonais, é mais simples passar aos traços.

O sombreado com traços é o mais adequado para praticar ao ar livre, quando se impõem a imediatez e a rapidez da realização do rascunho. É sempre bom levar em conta a direção dos traços para descrever corretamente o modelo.

A mancha é a primeira etapa para sombrear; trata-se de um conjunto de manchas homogêneas sem valorização tonal. O que nos interessa é mitigar a ação da brancura do papel.

SOMBREADO COM TRAÇOS

Utilizando o traço de maneira reiterada, conseguimos cobrir a superfície do papel. As hachuras podem ser feitas de várias formas. Por exemplo, podemos utilizar uma que é criada com a variação da densidade dos traços e outra que resulta da sobreposição de séries de traços ou de tramas distintas. A intensidade final do sombreado dependerá de vários fatores: da distância entre as linhas, da pressão exercida com o lápis e da reiteração com que trabalharmos.



O desenhista iniciante deverá tentar escurecer o sombreado de maneira progressiva, com suavidade, sobrepondo à camada anterior um novo grisê. Veja aqui quatro exemplos feitos com diferentes materiais: grafite (A), giz pastel (B), sanguina (C) e carvão (D). A última mancha com cada material reflete a diferença entre o primeiro sombreado e o último.

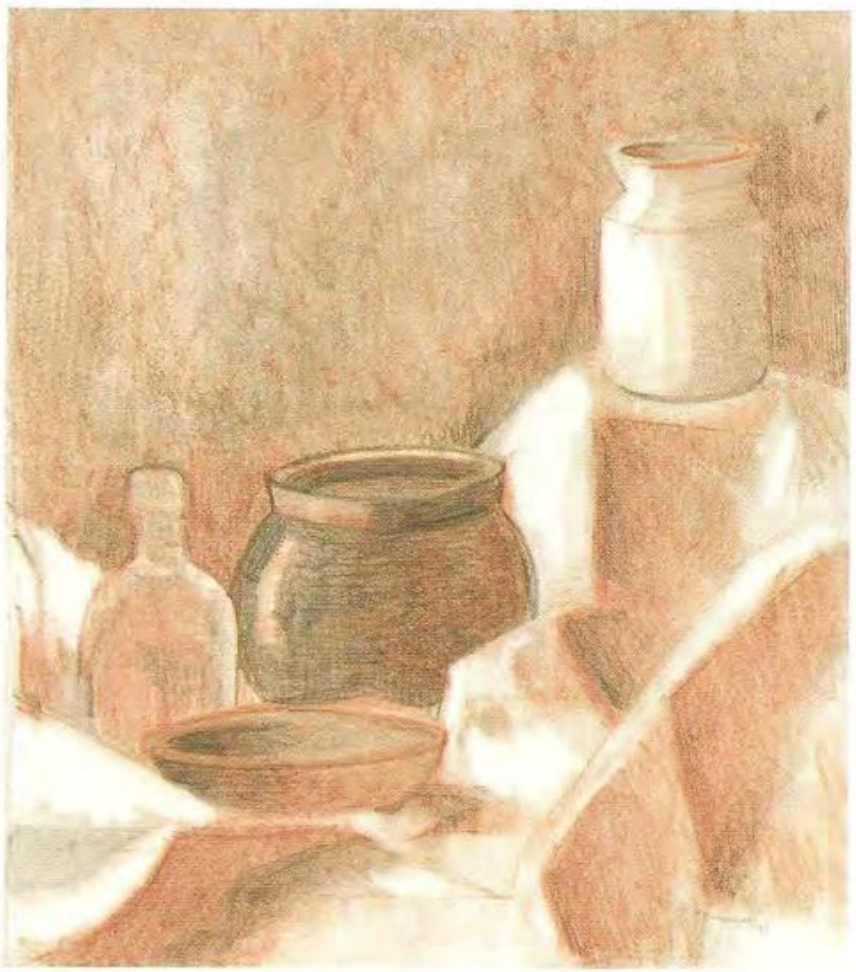
Para corrigir sombreados, podemos apagar zonas amplas com a borracha, segurando bem o papel para que não enrugue com o atrito. Por isso, sempre é aconselhável começar sombreando com tons tênues, que possam ser apagados.

EM BUSCA DO TOM

Quando erramos de tom numa aplicação para sombrear ou colorir, só podemos corrigir com o esfuminho ou a borracha. Como essa operação limita a capacidade de aderência do papel, é melhor aplicar as camadas com um pouco mais de suavidade do que o necessário. A partir daí, sempre será possível ir chegando mais perto do tom desejado por aproximações sucessivas, sobrepondo aplicações.

SOMBREADO HOMOGÊNEO

Quando aplicamos o carvão sem a intenção de criar um traço, ou seja, procurando cobrir o papel de maneira uniforme, podemos falar de sombreado sem traço. Para fazer isso, utilizamos um pedaço de carvão, giz pastel ou sanguina e pintamos com a lateral, realizando movimentos suaves que uniformizem a camada de cor. Desse modo, conseguimos um sombreado difuso, de textura granulosa, sem linhas ou sobressaltos tonais, sem contornos que indiquem um traço.

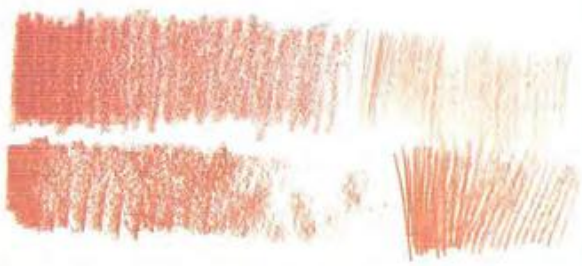


O grisê homogêneo, ou seja, feito com o atrito suave da barra sobre o papel, produz tons em que evidencia a ausência de traços. Os dégradés e o modelado são de grande qualidade.

Como controlar a qualidade do grisê?

Se apertarmos o material sobre o papel, obteremos traços muito escuros. Em compensação, controlando a pressão exercida com a barra, o grisê será mais tênue, e o tom resultante será mais claro. Tom saturado é aquele que apresenta máxima intensidade; é o mais escuro. O tom menos saturado é o mais claro. Poderíamos distinguir muitos valores tonais. Para começar a desenhar é importante localizar o tom mais escuro e o mais claro, bem como outros três ou quatro valores intermediários. No entanto, para conseguir gradações tonais, é importante obter vários tons simplesmente com a variação da pressão exercida sobre o papel ao se traçar.

Aqui se vê uma série de valores tonais ordenados, feitos com grafite e sanguina. Nestas amostras, aparecem várias intensidades de tom que nos ajudam a avaliar a dureza e a qualidade do material. Ao desenharmos, é conveniente alternar diferentes durezas de mina num mesmo desenho.



Os rascunhos ou bosquejos são um bom estímulo para conhecer as possibilidades de cada material de desenho. Neste caso, o sombreado foi feito com um lápis de grafite 4B.

É conveniente utilizar pedaços do mesmo papel no qual desenhamos para desenvolver amplas gamas tonais como experiência. Deve-se ter em conta que a cor, a gramatura e o tipo do papel influem consideravelmente no resultado final do grisê.

CONHECER BEM A QUALIDADE E A DUREZA DO MATERIAL DE DESENHO

Como pudemos observar, o desenvolvimento das possibilidades de grisê dos diferentes materiais adquire importância fundamental no estabelecimento de valores tonais. Por isso, o desenhista deve conhecer as possibilidades de cada uma das diferentes durezas de lápis ou barras de grafite que utilize. Conhecidos os limites de cada material, sua aplicação ocorrerá de forma lógica, estendendo-se as escalas técnicas de cinzentos dentro do contexto do desenho.

É preciso conhecer bem as propriedades de cada material para desenvolver o melhor método de sombreado a ser usado em cada caso.

Ao entrecerrar os olhos, a visão que se tem do modelo fica embaçada. Dessa maneira, simplificam-se as formas e percebemos melhor as características gerais de luz e cor. Assim estabelecemos uma distribuição por grandes zonas tonais.

PRATICAR ANTES COM GAMAS TONAIS

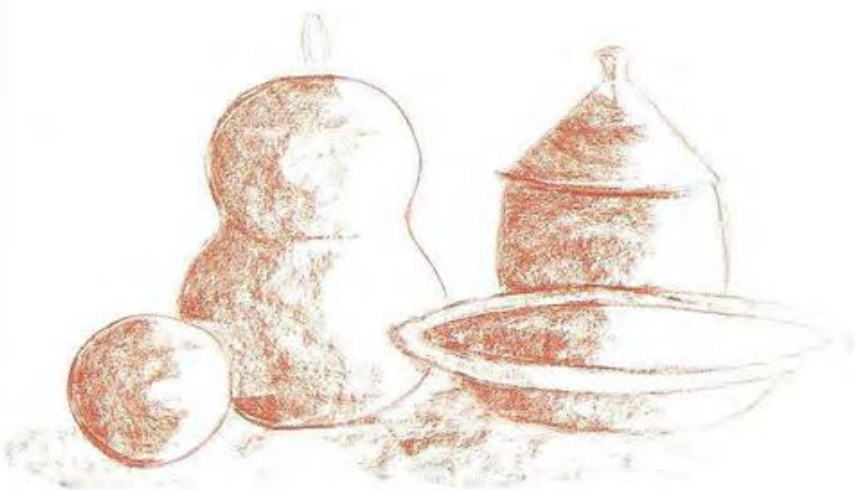
Antes de começar, pode ser muito útil praticar o desenvolvimento da gama tonal sobre um pedaço do mesmo papel que se vai utilizar para trabalhar. Quando aplicamos o carvão, a sanguina ou o giz pastel no papel definitivo, sempre começamos com pressão leve que iremos aumentando, guiando-nos pelas linhas do esboço.

DIREÇÃO

Cada toque deve ser realizado na direção adequada. Não basta aplicar um sombreado; é preciso fazê-lo imprimindo a direção conveniente. Por isso é tão importante começar com modelos naturais. Somente observando-os conseguimos analisar e sintetizar o gesto que deveremos realizar para produzir o efeito desejado. Em geral, costuma ser perpendicular à direção de um *dégradé*, embora também ocorra a necessidade de fusões com direções curvas ou circulares para expressar volumes cilíndricos ou esféricos, por exemplo.

A B C D

A direção do sombreado não é aleatória; sempre precisa seguir uma direção determinada, que dependerá do volume do objeto que desenhamos. Por exemplo, num corpo esférico, o sombreado deverá ser circular (A); numa superfície curva, ele também deverá descrever uma curva (B); se a superfície for plana, o grisê deverá ser reto (C). O mesmo ocorrerá se, em vez de trabalharmos com a barra inclinada, usarmos traços: a forma dos traços deverá condizer com as ondulações apresentadas pela superfície do objeto (D).



Se quiser desenvolver mais a direção do sombreado, desenhe naturezas-mortas simples como esta e tente sombreá-las considerando os princípios aqui descritos.

Divisão em zonas: controle da sombra

devemos visualizar em cada objeto que sirva de modelo as diferentes zonas tonais: aquelas às quais atribuímos tom semelhante e as que se distinguem das outras. Cada zona tonal que observamos relaciona-se com seu tom correspondente. Assim se estabelece um sistema de valores tonais.

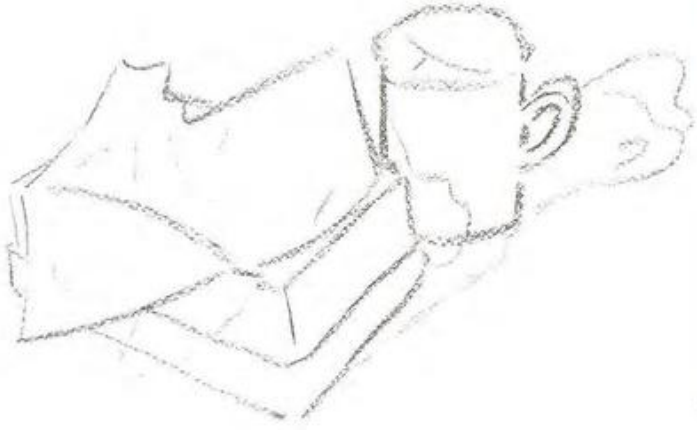
REDUZIR OS VALORES

Uma questão muito importante consiste em estabelecer o sistema para analisar e relacionar os valores tonais. Devemos aprender a fazê-lo a partir da observação do modelo. Em geral, os modelos têm cor. A primeira coisa que devemos fazer é imaginar o motivo reduzido a preto-e-branco com vários valores de cinzento. Dessa maneira, será mais fácil representar o modelo com diferentes valores tonais.

Muitas vezes as suaves gradações apresentadas pelas sombras num modelo podem desconcertar-nos. Sempre que observarmos um modelo deveremos aprender a sintetizar e distinguir claramente as zonas de luz, de sombra intensa e seus tons intermediários.

Para distinguir os tons é muito útil imaginar o modelo em sua versão acromática, ou seja, em preto-e-branco.

1

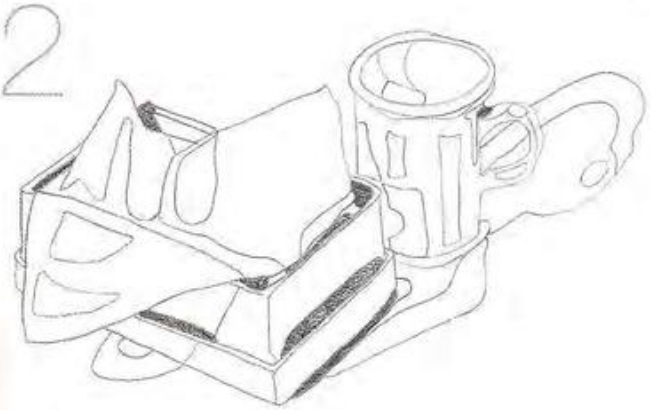


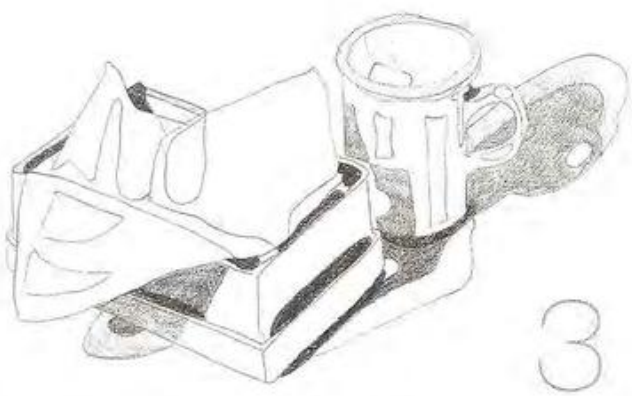
1. Antes de sombrear, é preciso estruturar o esboço com linhas gerais. Não é necessária muita exatidão no desenho, pois as formas são retificadas mais adiante.

SÍNTESE DAS SOMBRAS
Ao termos o modelo reduzido a valores de preto-e-branco, num esforço de síntese tentamos localizar e delimitar vários valores tonais distintos. Num esquema, é possível elaborar limites de zonas tonais. Há dois tons básicos que nos possibilitam elaborar o sistema de valores tonais: o mais claro se associa às zonas de maior intensidade de luz e o mais escuro, às de mais sombra.

DELIMITAÇÃO DAS SOMBRAS
A partir daí, alguns esquemas simples nos quais as sombras se mostram delimitadas em blocos possibilitam agrupar as zonas com o mesmo valor tonal. Podemos representar com linhas os limites que dividem o papel em vários espaços. Cada uma dessas zonas apresenta um valor tonal. Não é difícil estabelecer a relação entre zonas que apresentem o mesmo valor. Esse sistema permite relacionar e classificar todos os tons.

2



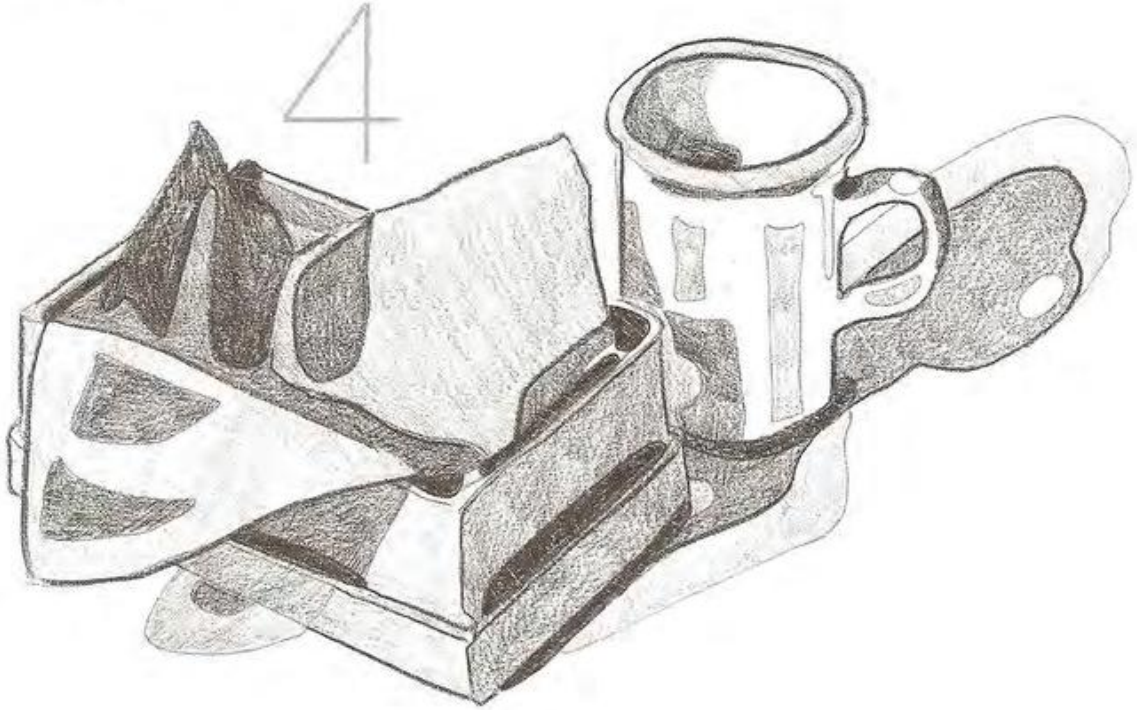


3

2. Com um lápis de grafite bem apontado, desenhamos com maior correção o perfil dos objetos. Desenhamos em blocos o contorno das sombras e os reflexos mais relevantes. Concluído o desenho, com um lápis preto macio pintamos as sombras mais intensas do modelo.

3. Passamos então a expandir os tons intermediários, estudando a qualidade dos cinzentos nas sombras projetadas que também contribuem para produzir uma boa impressão de volume.

4



4. O trabalho com sombras delimitadas em blocos está concluído. Graças a esse sistema, o iniciante pode estudar as sombras de um modelo correndo poucos riscos. Depois de praticar esse sistema em várias sessões, poderá aventurar-se a desenhar um modelo sem as linhas que delimitem as diferentes intensidades de sombra.

Importância do *dégradé* tonal

Dégradé é uma transição suave de um tom claro para um escuro ou vice-versa. O objetivo é conseguir que num sombreado apareçam ordenados todos os valores tonais de uma gama, de maneira progressiva, ou seja, sem saltos de tom. Para realizar um *dégradé*, basta portanto utilizar uma gama tonal disposta de maneira gradual para limitar o salto entre tons.

COMO CONSEGUIR UM *DÉGRADÉ*

Para fazer o *dégradé*, desliza-se suavemente o lápis inclinado pelo papel, começando com uma pressão constante e um traçado em ziguezague; essa pressão vai diminuindo até se obter um percurso de cinzento que parte do ponto mais escuro possível para a dureza do lápis ou carvão e vai até o tom mais claro por ele permitido. Para obter o efeito de *dégradé* por sombreado, além de controlar a pressão exercida sobre o lápis, temos de conseguir a justaposição dos traços. Para começar, porém, é mais fácil trabalhar o *dégradé* sem traço, com uma barra pouco afilada.

DÉGRADÉ POR ARRASTAMENTO

Ao desenhar com uma barra de carvão, giz pastel ou sanguina, também é possível obter *dégradés* arrastando o bastão longitudinalmente. Basta pressionar com mais força um dos dois extremos da barra; dessa maneira o sombreado resultante se apresentará em forma de *dégradé*. Esse modo de sombrear com *dégradés* é muito atraente; com ele se pode controlar a intensidade do traço e a densidade da trama. Mas é preciso prática para dominar todas as possibilidades dessa técnica.

Se trabalharmos acrescentando um *dégradé* após o outro, será preciso agir de tal modo que eles se encaixem corretamente, fazendo que os valores tonais se correspondam entre si. Para evitar saltos de tom ou cortes na fronteira entre os acréscimos, costuma-se sobrepor uma ligeira camada para unificar.

A

B

C

Dégradés de diferentes comprimentos feitos com diferentes materiais: dégradé *com uma barra de giz pastel preto (A), grisês em* dégradés *com barra de grafite (B) e* dégradé *com lápis de sanguina (C).*

Diferentes amostras de dégradés *feitos com a barra de sanguina e com uma barra de grafite. Como se vê, os* dégradés *também podem ser feitos arrastando-se uma barra de sanguina (D) (E) e arrastando uma barra de grafite (F).*

D

E

F

A técnica de fusão ou dissolução de tons com dedo, pano, limpa-tipos, esfuminho ou pincel em forma de leque é das mais comumente empregadas sobre dégradés.

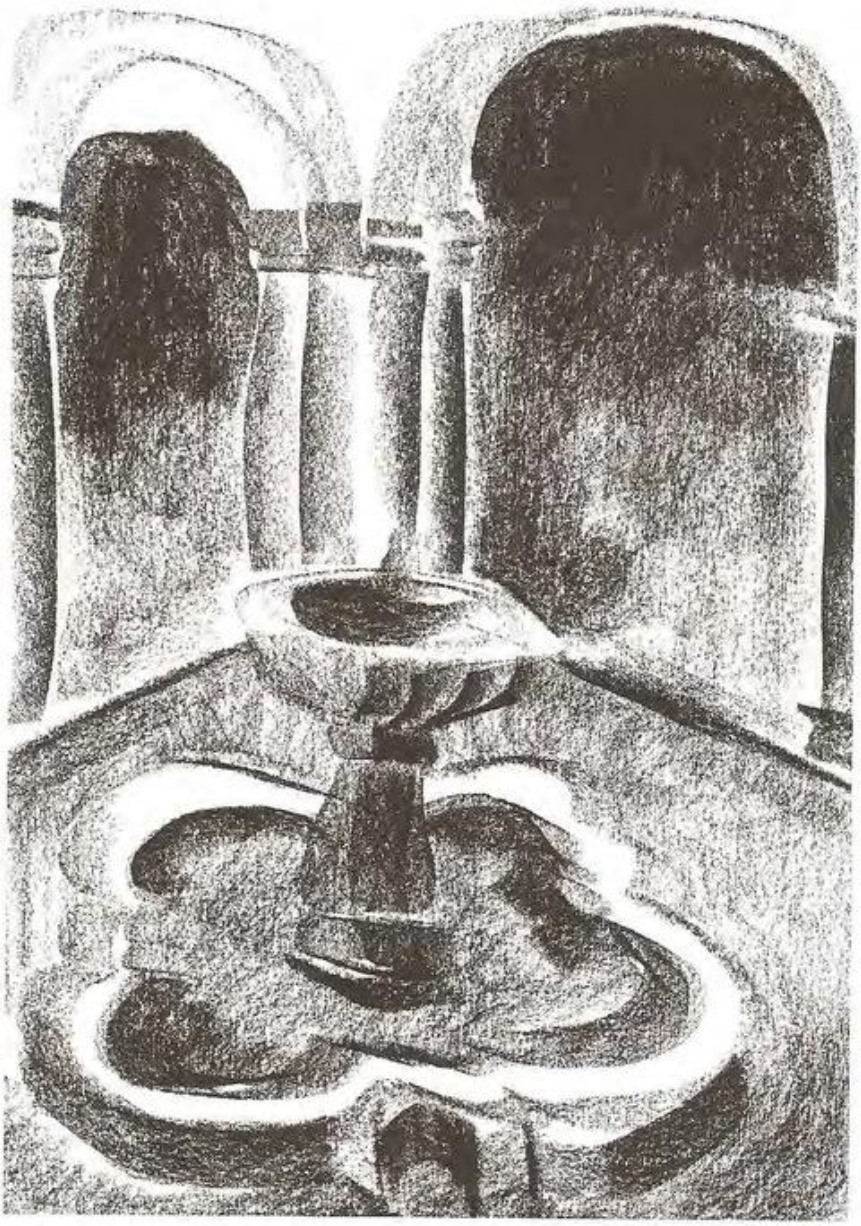
DÉGRADÉ COM HACHURA ESFUMADA

Ao esfumar um *dégradé*, obtemos efeitos diferentes conforme tenhamos empregado carvão, sanguina ou giz pastel. O esfumado suave é obtido com o uso de um pincel em forma de leque, soprando-se em cima depois. Os traços desaparecem mais facilmente quando são de carvão, um pouco menos quando de giz pastel e praticamente se mantêm quando de sanguina.

DÉGRADÉ DIFUSO

Um dos *dégradés* mais interessantes e adequados no desenho de paisagens é feito a partir de pequenos círculos. Isso produz um efeito totalmente difuso. Começa-se desenhando pequenos círculos e enchendo todo o espaço progressivamente, regulando a pressão exercida com o lápis para que o efeito de *dégradé* seja progressivo.

Obtém-se um sombreado difuso girando suavemente a lateral da barra sobre o papel. Esse método é ideal para desenhar paisagens com atmosfera interposta.



Quando fazemos o dégradé exclusivamente variando a pressão da barra de carvão longitudinalmente, obtemos um desenho sintético com forte efeito volumétrico.

Fundos tonais: desenhando sobre papel colorido

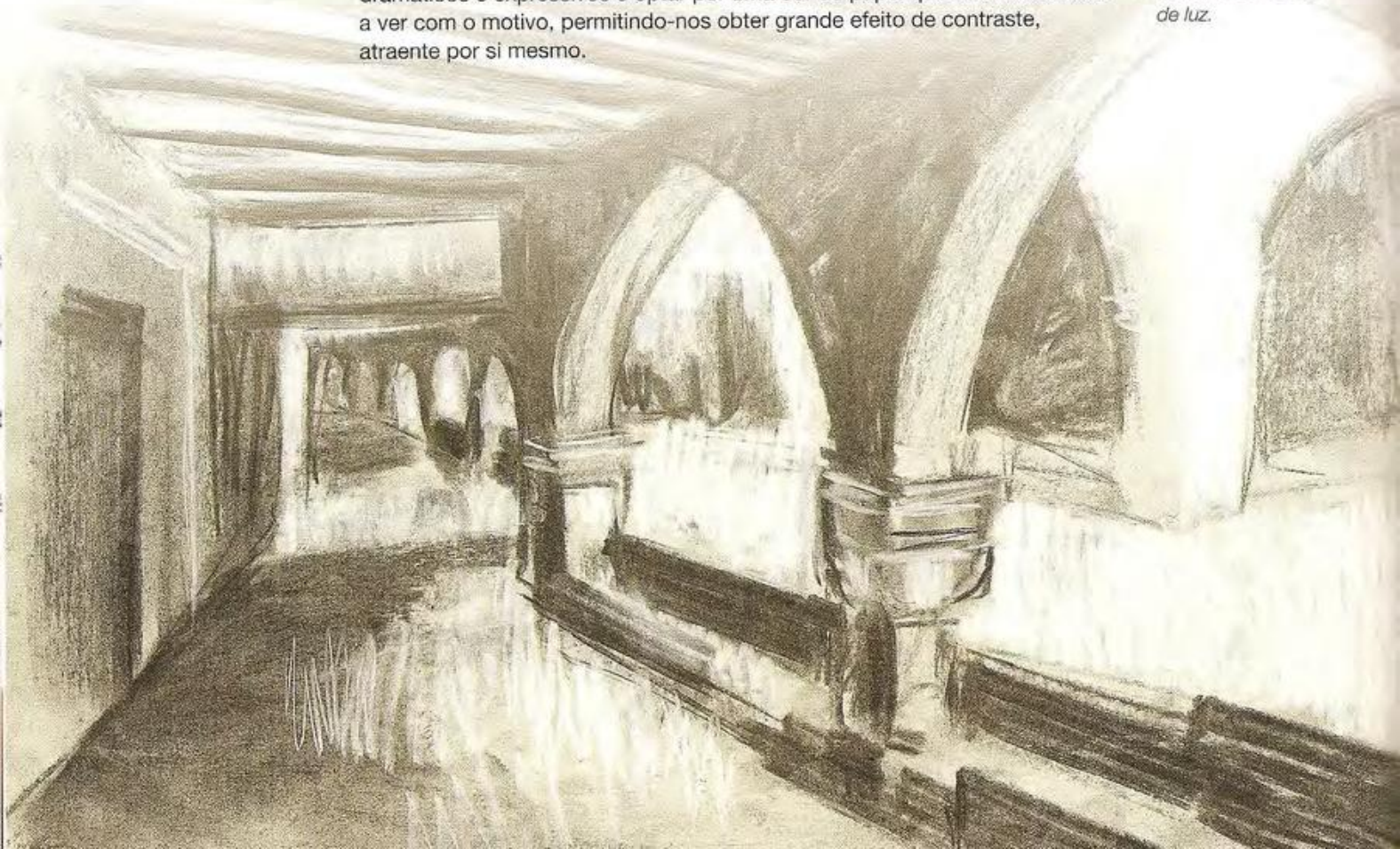
Se, em vez de trabalharmos sempre com papel branco, usarmos uma superfície tonal, veremos que é mais fácil chegar a valores adequados de cores e tons, podendo desenhar com igual facilidade zonas claras e escuras. A cor escolhida para o desenho dependerá do motivo, tendo em mente que desenhar sobre um fundo escuro valorizará as cores claras, enquanto um tom intermediário produzirá um equilíbrio tonal, proporcionando um fundo que se harmoniza com a maioria das cores, e que desenhar sobre fundo claro dará mais destaque aos traços escuros. Os fundos tonais são ideais para desenhar com carvão ou giz pastel colorido, além de servirem perfeitamente como base para desenhos que tenham realces de branco.

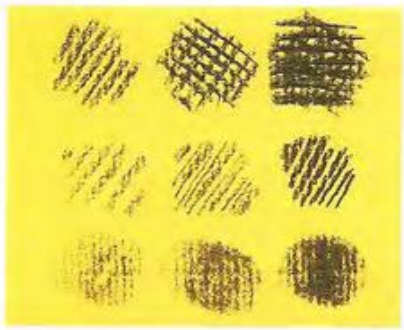
Existe uma interessante variedade de tons de papel para desenhar. A escolha dependerá do efeito de calor ou expressividade que queiramos dar à obra.

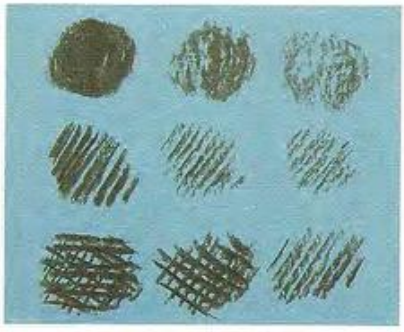
COMO ESCOLHER A COR DO PAPEL

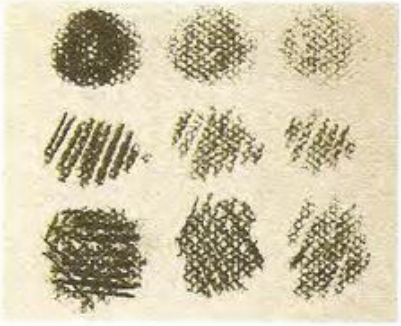
Temos várias opções para escolher a cor do papel. O modelo em que nos inspiramos pode indicar-nos uma dominante de cor. Por exemplo, um pôr-do-sol poderia sugerir o uso de um papel de cor laranja; um nu e a cor da pele nos levariam a escolher um ocre, um rosado, um salmão ou um bege. Para uma paisagem marinha, poderíamos dispor de um papel azul-claro, como o do céu, etc. No entanto, também podemos tender a efeitos mais dramáticos e expressivos e optar por uma cor de papel que não tenha nada a ver com o motivo, permitindo-nos obter grande efeito de contraste, atraente por si mesmo.

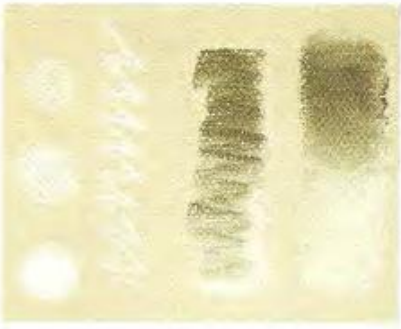
Os papéis neutros de tons acinzentados ou marrons são os mais usados pelos artistas, pois permitem a incorporação do giz pastel para realces de luz.











SOMBREADOS SOBRE PAPEL COLORIDO

Se criarmos uma gama tonal de carvão sobre papel colorido, veremos o efeito produzido sobre diferentes cores de papel. Nas camadas mais finas, essa cor se mostra através do sombreado, enquanto nas aplicações mais intensas cobrimos por completo toda a cor do papel. Os esfumados e as fusões feitas com carvão ou giz pastel sobre papel colorido, embora tecnicamente realizados do mesmo modo que sobre papel branco, produzem efeitos diferentes, resultado da combinação das aplicações do carvão e da cor particular do papel.

GIZ PASTEL BRANCO: REALCES E COMBINAÇÕES

Sobre fundo tonal podemos utilizar o giz pastel branco para realçar a luz. Se o combinarmos com outras cores mais escuras de giz pastel ou com carvão, conseguiremos muitos tons intermediários. Na realidade, podemos jogar com três gamas: carvão, giz pastel e fundo colorido, aumentando assim as possibilidades de conseguir diversos valores tonais.

Quem quiser verificar como funciona o material de desenho sobre o papel colorido poderá fazer um teste como estes e ver o resultado dos efeitos. Aqui temos três exemplos bastante esclarecedores: sombreados com carvão e giz pastel branco sobre um papel de cor amarela, outro azul e, finalmente, um cinzento neutro. Pratique as fusões e os esfumados e verifique como a cor do papel se integra ao sombreado.

Se optarmos por cores de tons mais intensos, deveremos ter em mente que a cor do papel precisará conviver com os traços em nosso desenho, impondo intensa dominante de cor. Se procurarmos transmitir a frieza da neve do inverno, o azul será uma cor muito adequada.

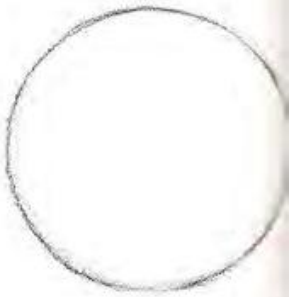
GABRIEL MARTÍN, VIELLA DE ALBARRACÍN, 2002
AGUADA E GIZ PASTEL

Contrastes e efeitos de volume.

A partir do conhecimento dos efeitos

de sombreado dos diferentes tipos de cinzento, consegue-se não só a elaboração de planos de localização no quadro, mas também a representação do volume das formas. Ao fazer o desenho de qualquer objeto volumoso, é preciso examiná-lo como um conjunto de manchas de maior ou menor intensidade, de acordo com a incidência de luz sobre as diferentes zonas. Em primeiro lugar, localizam-se as formas gerais, ou seja, realiza-se a estruturação. Depois, procede-se à localização dos diferentes volumes a partir de um esquema suave de sombras. Por fim, acabam-se estabelecendo valores de cinzento em todo o conjunto, elevando a valorização nas zonas às quais corresponder maior contraste, para finalmente abrir claros com a ponta de uma borracha. Se a perspectiva permitir estabelecer o perfil das formas levando em conta seu volume, o estabelecimento dos valores tonais conferirá realismo ao volume ao aumentar a impressão geral de profundidade.

Valores tonais e modelado



Depois da estruturação de qualquer modelo, inicia-se o estudo das luzes e das sombras. O estabelecimento de valores tonais constitui um trabalho paralelo à construção, que se encarrega de repartir as luzes e estabelecer as diferentes qualidades de cinzentos, de tal maneira que seja possível modelar as formas a partir de sua representação plana, criando-se um efeito tridimensional. Os valores do desenho são as diferentes intensidades de um mesmo tom que clareiam ou escurecem um objeto desenhado e sombreado. Nos extremos dos valores estão o branco (a cor do papel) e o preto (o tom mais escuro que se possa obter com o material utilizado). Ao sombrear, o artista constrói a forma do desenho, distribuindo corretamente os diferentes valores que o compõem: estabelece os valores do motivo.

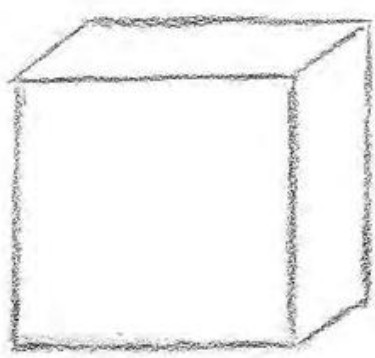
ESTRUTURAÇÃO PARA UM TRABALHO DE VALORIZAÇÃO TONAL

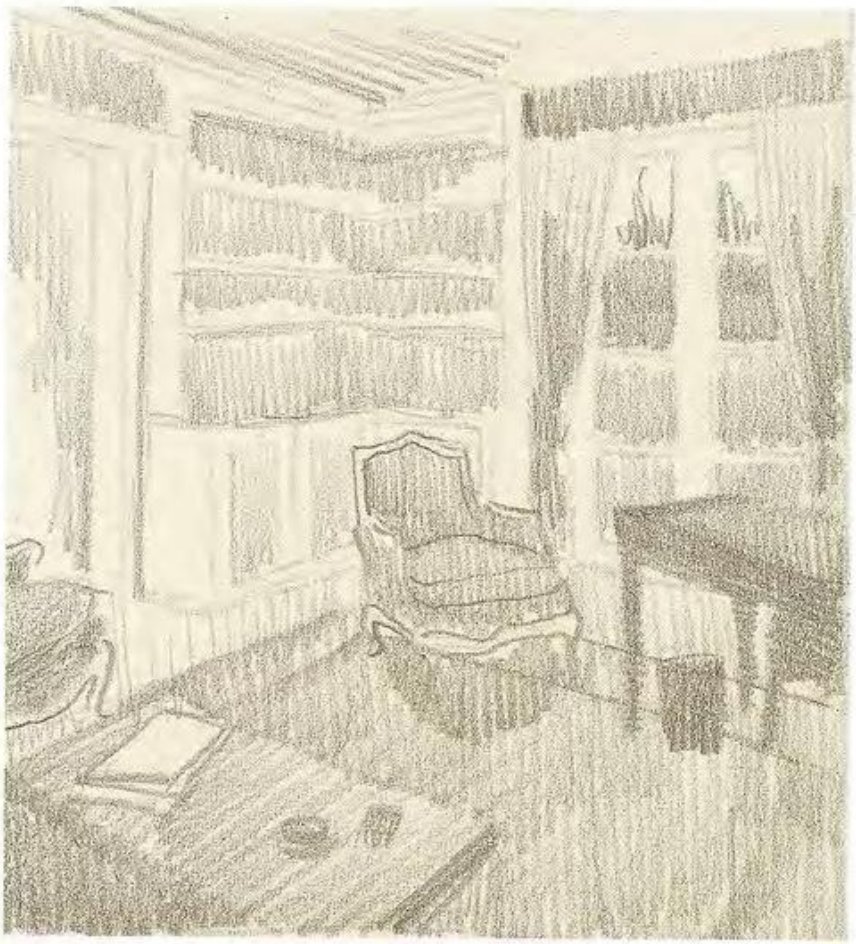
A estruturação para estabelecer os valores de um desenho deve partir de um esboço sintético das formas gerais do modelo. Os valores devem ser estabelecidos desde o princípio por planos que definam com certa precisão os limites e as formas que determinem os diferentes elementos. A partir do esquema geral que sintetize as formas principais, as sombras mais importantes devem ser esquematizadas como planos em que a direção do traço envolva as formas.

O estabelecimento dos valores tonais deve ser sempre progressivo, começando-se pelos valores mais claros para ir avançando até os mais escuros.

Um bom exercício de modelado consiste em praticar com formas geométricas simples, por exemplo esferas e cubos, desenhando com uma barra de carvão. Começaremos praticando com uma esfera: primeiro desenhamos o perfil, depois sombreamos e finalmente esbatemos com os dedos. Nosso objetivo é que a esfera apresente pronunciado efeito volumétrico.

Faremos o mesmo com um cubo. Aqui é preciso ter em mente que cada uma das faces receberá diferentes intensidades de luz. O processo para desenhar é semelhante ao anterior, mas devemos trabalhar com mais cuidado para evitar que os diferentes grisês das faces do cubo se misturem, ultrapassem os limites preestabelecidos.



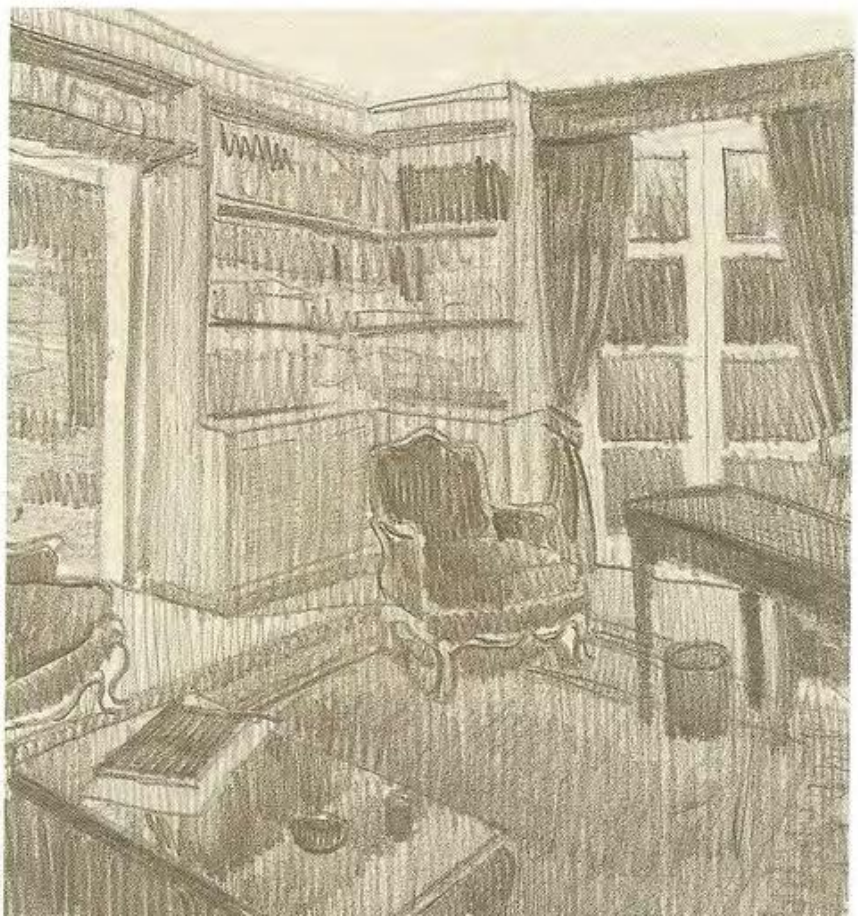


PRIMEIRA VALORIZAÇÃO TONAL

A estruturação é o começo da construção e do modelado do desenho; essa é a razão pela qual no desenho em que se estabelecem valores tonais é preciso realizar um estudo detalhado das zonas que exijam especial cuidado nas sombras. A primeira valorização tonal é feita sem pressão sobre o papel, evitando assim mal-entendidos na manipulação das formas. Pode-se observar que, se o papel tiver granulação mediana ou grossa, sua textura será evidenciada quando se esfregar a barra de carvão.

SEGUNDA VALORIZAÇÃO TONAL OU MODELADO

Ao se esbaterem os primeiros valores obtidos, o pigmento penetra no grão do papel, criando tons diferentes do traçado inicial e perdendo parte da espontaneidade que o desenho pudesse ter; por outro lado, esse trabalho é necessário para o estudo das luzes e o volume dos corpos.
O modelado começa com o estabelecimento sobre o modelo de uma gama de sombreados suficientemente completa para que a forma adquira volume. Os diferentes tons sempre partem do tom do papel, a menos que sejam utilizados papéis coloridos ou realces de giz pastel. A partir do conhecimento dos efeitos de valores dos diferentes tipos de cinzento, concebe-se não só o delineamento dos planos de localização no quadro, como também o volume das formas.



Nestas duas imagens, vemos a diferença entre os primeiros valores tonais, mais uniformes, e os segundos, com sombreados mais completos e contrastados. A primeira mancha serve para situar as massas, enquanto a segunda já é mais definidora em termos de tons e de sensação de volume.

TRABALHAR COM FORMAS SIMPLES

A melhor maneira de ilustrar os conceitos de valor e modelado consiste em trabalhar primeiro com formas simples: esferas, cilindros, cubos, prismas e combinações de todos eles. Em certo sentido, qualquer objeto é uma combinação mais ou menos complicada de uma multidão de formas simples de diversos tamanhos. Para o principiante é instrutivo começar modelando figuras volumétricas simples e realizar com elas exercícios de valorização tonal e modelado, com base em sombreados de grafite. O esfumado nesses casos desempenha papel determinante na descrição do volume dos corpos.

Vejamos o modelado de um cilindro. Para começar, desenham-se os contornos em sua correta proporção. Com um grisê suave na parte central, indicamos os limites entre as sombras mais claras e as mais escuras (A).
Intensificamos a sombra central: à sua esquerda se encontra o valor mais claro, o que recebe a iluminação direta. No limite direito, o valor volta a ser mais claro por efeito da luz refletida (B).

NOÇÃO DE MODELADO

Se o artista tiver estabelecido adequadamente os valores tonais do motivo, terá conseguido modelar as formas, e estas aparecerão com todo o seu volume e realce. Pode-se dizer que o desenhista modela ao imitar em duas dimensões o que o escultor realiza em três: dá corpo e presença ao motivo.

A melhor maneira de modelar, ao se desenhar com lápis macio (A) ou com lápis de carvão composto (B), é tratar as sombras com suavidade, quase acariciando o papel com a ponta do lápis. Desse modo se obtêm transições graduais de tons que representam melhor o volume dos corpos.

A

B

A

B

C

A relação de valores está correta, e graças à transição entre eles conseguiu-se representar o modelado do volume cilíndrico. Só falta intensificar esse modelado escurecendo todos os valores para manter a relação entre eles (C).

TRABALHO SUAVE

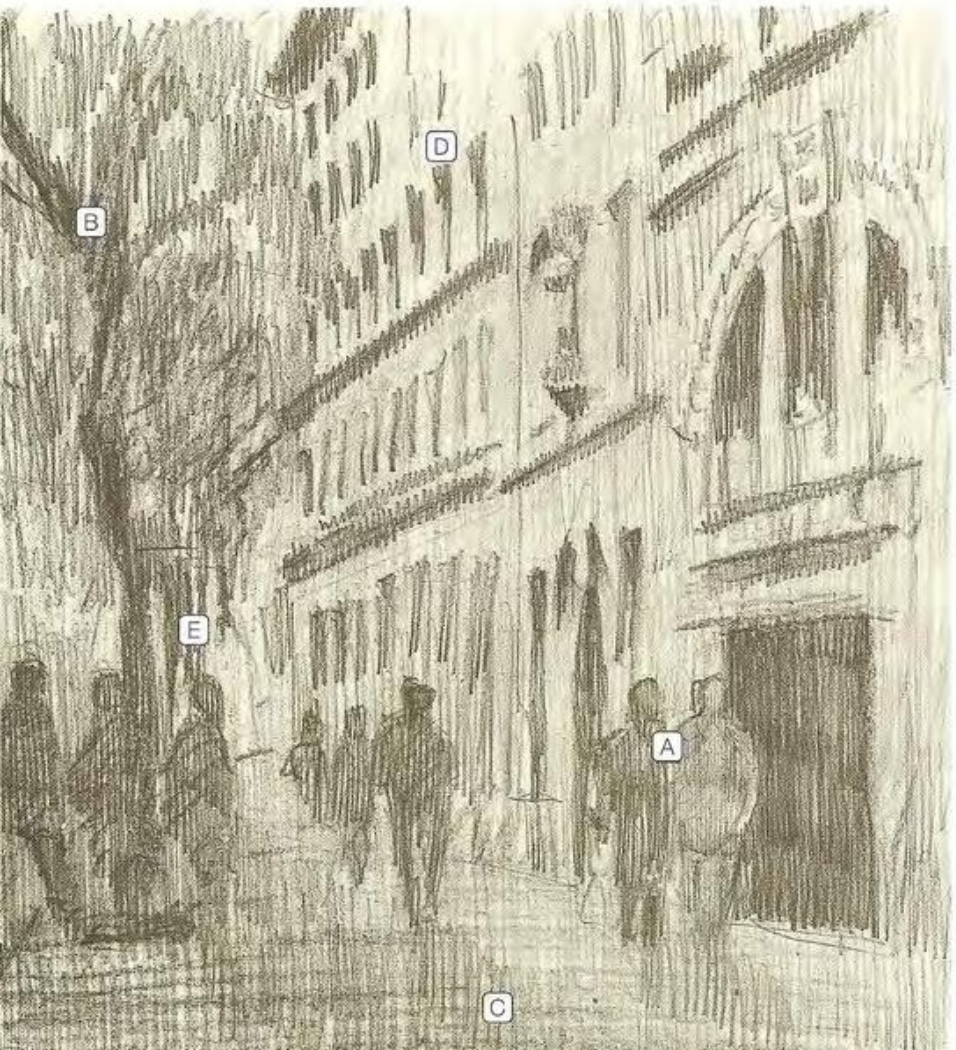
Os modelados devem ser feitos com muita suavidade e progressivamente, evitando-se a todo momento a presença dos traços e intensificando-se os valores com novos sombreados tênues, sobrepostos aos anteriores. Ou seja, sobre os primeiros sombreados de um desenho vão-se acumulando outros que escurecem os valores, ressaltam as zonas mais iluminadas e acabam por dar precisão ao volume e às incidências das formas dos objetos. Trabalhando o motivo em conjunto consegue-se o efeito unitário e difuso desejado.

Por mais escuras que possam parecer algumas sombras, não é aconselhável tentar representá-las em toda a sua intensidade desde o princípio. Um desenho com pretos muito intensos dificulta o trabalho de estabelecimento de valores tonais e, por conseguinte, o realce volumétrico. Esse tipo de desenho é mais próprio no terreno dos bosquejos.

Com um modelado mínimo, em qualquer natureza-morta singela, conseguimos descrever as texturas dos materiais e o efeito de volumetria. Uma boa maneira de praticar é começar com composições simples em que mudamos a direção e a intensidade da iluminação para dar outra harmonia de luzes e sombras, ou seja, novos desafios que nos possibilitem evoluir nas técnicas do modelado.

Luz e ambiente: iluminação da atmosfera

Muitos artistas optam por desenhar determinado lugar ou paisagem por causa da atmosfera gerada pela luz. O que impressiona não são apenas os elementos individuais, as formas, a composição ou a direção da luz, mas também o ambiente criado pela combinação de todos eles.



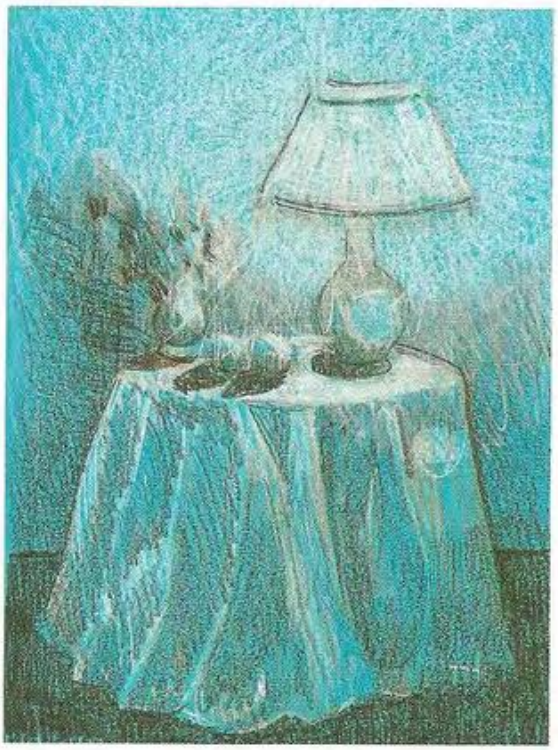
FATOR AMBIENTAL

Um dos efeitos mais interessantes que podem ser obtidos com uma boa valorização tonal, levando em conta a luz e o efeito ambiental, é a criação da atmosfera no desenho. Por meio dos corretos valores tonais de cada um dos diferentes planos do quadro, é possível recriar no desenho uma atmosfera mais ou menos densa, observando com a intensidade dos tons do desenho que gama de cinzentos ocupa cada plano. A diferença entre a criação de valores tonais e a de indefinição atmosférica está no fato de que nesta última operação se produz a perda de definição no desenho à medida que se realizam os planos posteriores. O efeito de esbatimento do desenho vai eliminando linhas essenciais à medida que o plano se afasta do ponto de localização do espectador; o esfumado progressivo vai diminuindo a presença dos traços dos planos mais afastados.

O traço é capaz de criar uma indefinição atmosférica, como se pode ver neste desenho feito com o lápis de grafite. Isso se deve ao fato de que o acúmulo de traços distintos tende a distorcer a imagem e a desagregar o perfil das formas, harmonizando todos os elementos com o fundo do desenho.

Nas zonas de contraste pouco pronunciadas justapõem-se diferentes gradações de traço (A).
As formas das árvores são resolvidas com a variação na pressão do lápis (B).
As zonas tonais se diferenciam claramente, apesar de não aparecerem delimitadas por contornos (C).
O máximo contraste é obtido justapondo-se um fundo de traços muito claros a traços intensos, feitos com lápis de grafite macio (D).
Se o que pretendermos for confundir o observador ou integrar as formas com o fundo, bastará acumular traçados (E).

A luz artificial transforma as cores e cria uma atmosfera diferente da diurna. As sombras são mais contrastadas, e se tornam mais pronunciados os brilhos e os pontos de luz sobre os materiais.



Quando desenharmos uma fonte de luz artificial, veremos que em torno dela se forma uma auréola de luz muito característica. É preciso ter em mente que nesse caso a fonte de luz é radial, motivo pelo qual os traços devem seguir essa direção.

Se controlarmos o efeito da luz num interior, atenuando os contrastes entre os tons e evitando os traços lineares intensos, conseguiremos criar certa sensação de imprecisão atmosférica: conseguiremos representar o ambiente.

O TRAÇO E A INDEFINIÇÃO ATMOSFÉRICA

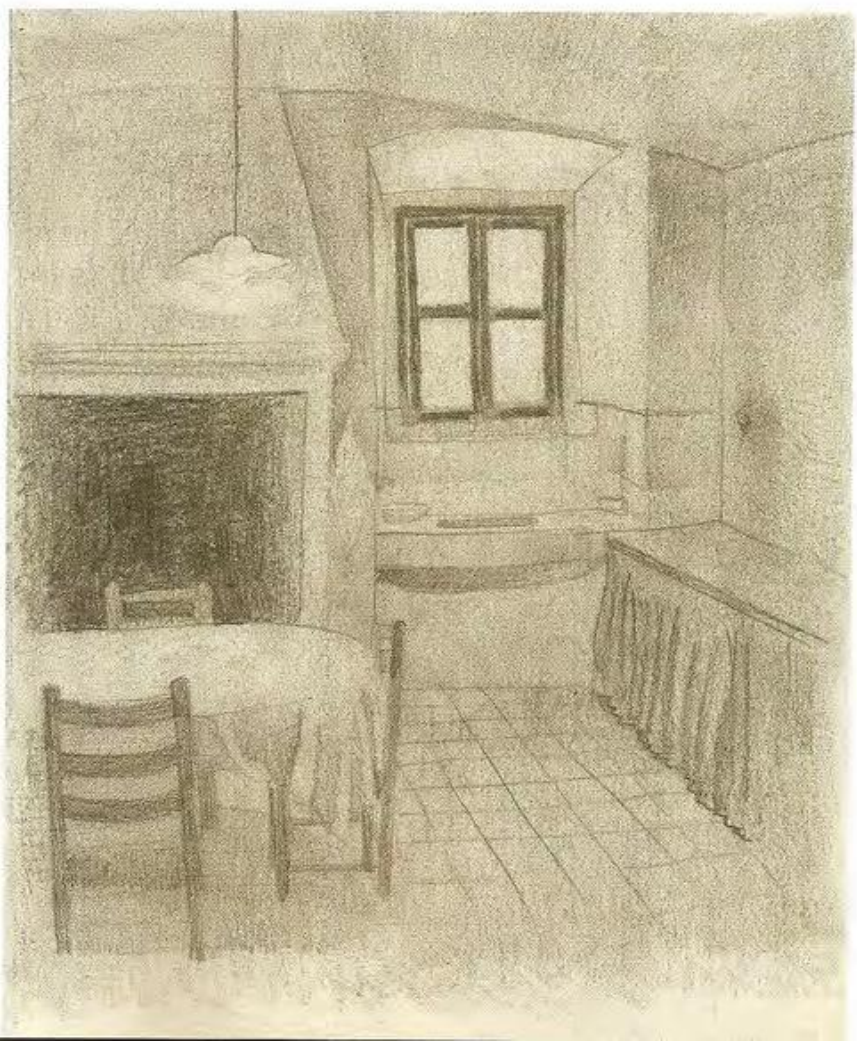
No desenho, o traço é uma questão fundamental, ainda que os diferentes planos se correspondam por meio de gradações tonais que convidam a imaginar certa densidade atmosférica. Independentemente da atmosfera delineada através das diferentes tonalidades de cinzento, o traço também deve adaptar-se ao grau de definição em relação com a distância. Entende-se como traço não só a linha, mas também o gesto e a pressão que a produzem. À medida que se procura criar uma ambientação, nos diferentes planos do desenho, esse traço deve variar em relação com sua gradação e sua direção.

A

B

A mão é o instrumento que mais usamos quando trabalhamos com técnicas de fricção. Com a polpa dos dedos, podemos produzir esfumados ou fusões locais.

Num desenho tonal (A) as zonas se diferenciam claramente e seus limites são muito definidos. Num desenho com imprecisão atmosférica (B), os perfis se diluem e as formas se integram umas nas outras, sem limites duros.



Claro-escuro: máximo contraste entre luzes e sombras

O claro-escuro procura a representação dos objetos a partir de um desenvolvimento, no desenho, das zonas de luz e sombra, como um contraste simultâneo de tons. O modelado das formas a partir do estudo da luz é um exercício que requer profundo estudo dos valores tonais e do funcionamento das gradações dos diferentes cinzentos. Os contrastes escuros principais recortam as zonas de maior luminosidade e aumentam a sensação de tridimensionalidade no modelo.

VALORES TONAIS E CLARO-ESCURO

O claro-escuro é um sistema de estabelecimento de valores que não afeta só o elemento principal, mas todos os que figuram nos limites de um quadro. O estabelecimento dos valores de cada um dos diferentes elementos do desenho vai variar de acordo com a posição do modelo em relação ao foco de luz. Quanto menos luz chegar às zonas da natureza-morta, mais escuras estas serão; desse modo, são aumentados os contrastes nos pontos aos quais a iluminação chegar com menos intensidade. O claro-escuro propõe uma análise exaustiva do modelo em relação à iluminação que este recebe; por isso, a luz deve ser tratada de forma radical sobre a superfície dos diferentes objetos que compõem o modelo.

Estes dois desenhos de esfera possibilitarão compreender melhor a diferença entre um corpo resolvido com efeitos de modelado (A) e outro com efeitos de claro-escuro (B). O primeiro apresenta transições tonais mais suaves, enquanto no segundo é maior o contraste entre a zona iluminada e a sombreada.

A

B

A gama tonal proporcionada pelo carvão é ideal para desenvolver trabalhos com efeitos de claro-escuro. Só é preciso lembrar que o tom é controlado com a pressão sobre o carvão em cima do papel, ou com a cobertura maior ou menor da superfície deste.

ILUMINAÇÃO NO CLARO-ESCURO

No claro-escuro, os valores do modelo são estabelecidos levando-se em conta o fundo e o foco de luz que ele recebe. É preciso ter em mente que a luz nem sempre é a mesma sobre toda a superfície: ao incidir sobre o primeiro plano do modelo, ela sofre distorção, reflete-se e varia em cada uma das zonas. Quando proveniente de fonte elétrica lateral, é direta e provoca sombras recortadas e bem definidas; quando difusa, ou provém de um foco de luz natural, ou da reflexão da luz elétrica, produzindo sombras suaves e sem arestas.

A ZONA DE MAIOR ILUMINAÇÃO

As zonas de brilho e as que correspondem a grande iluminação devem manter-se sempre limpas de carvão, sanguina ou giz pastel. No entanto, se errarmos, poderemos recuperá-las em parte, utilizando borracha, preferivelmente limpa-tipos.

AS ZONAS MAIS ESCURAS

As zonas que devem representar escuridão máxima, correspondente ao tom mais escuro do sistema de valores tonais, também devem ser tratadas de maneira especial. Depois de aplicado e obtido o tom, não as tocaremos, mas as deixaremos como definitivas. Assim, evitamos limitar a capacidade de aderência do papel, o que nos impediria de obter um tom mais escuro, por mais que insistíssemos.

Quando a borracha é nova, os cantos servem para solucionar pequenas superfícies e detalhes.

O lápis de carvão composto é muito útil para desenhar claros-escuros: permite-nos traçar o perfil das formas e proporciona pretos mais intensos e contrastados do que o carvão em rama.

O efeito de claro-escuro caracteriza-se pelos fortes contrastes entre luzes e sombras que conferem ao modelo aspecto muito mais volumétrico e aparência mais dramática.

Para aprender mais facilmente a trabalhar luzes e sombras, é aconselhável que na montagem do modelo se posicione uma única luz intensa que incida lateralmente. Esse detalhe deixará perfeitamente delineadas as diferentes intensidades.

GABRIEL MARTÍN. A LUZ DA TARDE, 2002.
CARVÃO

Técnicas de esfumado.

Dentro dos diversos estudos de valorização

tonal que podem ser realizados a partir do desenho, encontra-se o esfumado, que facilita o trabalho dos *dégradés*, aplicando na zona estudada suaves gradações tonais. O esfumado visa apenas à criação de valores tonais; por isso, não deve ser utilizado como recurso para a criação de efeitos, mas como uma ferramenta prática à qual se recorre na elaboração do desenho. Os materiais macios, como o carvão ou o giz pastel, são mais adequados para construir uma pátina de manchas esfumadas que conferem ao desenho uma aparência muito próxima da pintura. O esfumado não só cria efeitos sutis de tom, como também confere textura atraente à superfície. Devemos utilizá-lo para dotar de profundidade nossas paisagens, assim como para suavizar e unificar as diferentes zonas do desenho. A falta de nitidez é a chave desse tipo de desenho.

Esfumado, contornos suaves

Esfumado ou *sfumato* significa suavização dos tons. Quando aplicado ao desenho, refere-se à produção de gradações tonais muito sutis, que lembram os efeitos nebulosos da aguada. Depois da composição inicial realizada com qualquer técnica de fricção, faz-se o esfumado com a polpa dos dedos, borrando assim todos os traços e sombreados do desenho. O efeito esfumado num rascunho é de grande suavidade, uma vez que existe um tom cinzento uniforme que integra as tonalidades claras e escuras.

A PAISAGEM DIFUSA

A paisagem difusa exige esfumados e traços esbatidos, linhas abertas e formas sugeridas, mais do que contornos precisos. O aspecto difuso geral do desenho costuma ser mais importante que a precisão de cada detalhe. Nesses casos, os esfumados costumam ligar as partes entre si, obtendo-se dessa maneira a unidade da obra. Os efeitos difusos devem ser cuidadosamente misturados para descrever objetos sem desenhar.

O esfumado pode ser um meio de criação de imprecisão atmosférica, de união dos diferentes valores do desenho.

Verifique que o desenho esfumado apresenta maior imprecisão atmosférica e caráter mais pictórico que o realizado com traços limpos e precisos.

Os esfumados com papel manchado de grafite são muito suaves e possibilitam acabamentos muito delicados.

ESFUMADO DIRETO

Sobre uma base tratada com grafite, carvão ou giz pastel, as formas podem ser diluídas esfumando-se diretamente com o dedo. Para esfumados suaves, muito bem integrados com a brancura do papel e sem vestígio nenhum de traço, pode-se friccionar o desenho com papel. Esse sistema não permite precisão no esfumado, mas pode resolver zonas amplas do trabalho, como ocorre com o céu ou a água, que exigem tratamento especialmente suave e delicado. Sobre uma zona coberta com um grisê de grafite, pode-se esfregar um algodão para obter um esfumado suave, que tanto pode criar o modelado de uma forma quanto o tom geral desta.

O MATERIAL IDEAL

O carvão talvez seja o material ideal para desenvolver a técnica do esfumado, visto que ele se mistura e dissolve com muita facilidade, possuindo ricas qualidades tonais. Para se obterem tons esfumados, esfrega-se o carvão no papel com os dedos, de tal maneira que o primeiro plano e o fundo se integrem num todo difuso.

Para obter um esfumado difuso, também se pode aplicar a barra de carvão plana sobre as zonas que exijam sombreado geral.

O algodão proporciona sombreados mais suaves e contínuos que os obtidos com esfuminho.

O carvão é talvez o material que proporciona melhores efeitos de esfumado. O resultado é muito gratificante.

Como utilizar a textura do papel

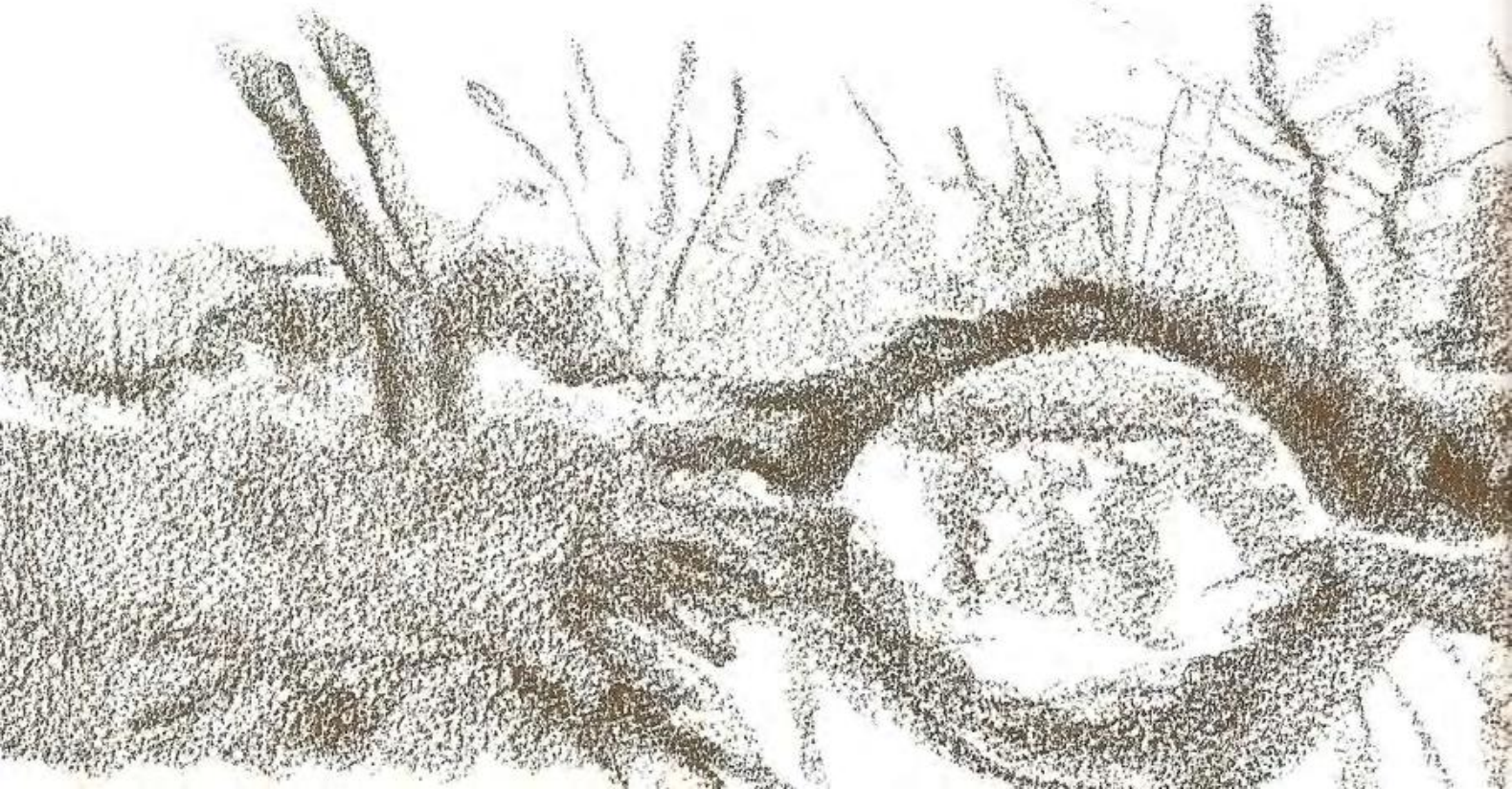
O papel rugoso possui um grão muito mais pronunciado. Ao se aplicar um traço ou um grisê, a barra de cor é arrastada sobre o papel, depositando o pigmento nas saliências, ou seja, na crista do grão, e deixando intactas as depressões. No papel de grão grosso as linhas e os traços se rompem, criando-se um aspecto mais jaspeado e descontínuo. Não se integrando por completo sobre a superfície do papel, o sombreado confere ao desenho um aspecto esfumado e difuso.

GRÃO E IMPRECISÃO

Para criar o efeito difuso num papel texturizado, não se deve pressionar o material, mas unicamente trabalhar com sombreados, evitando qualquer manifestação do traço, combinando velaturas com *dégradés*. É preciso evitar a definição dos perfis dos corpos, de tal maneira que os contornos dos objetos pareçam esfumar-se e borrar-se.

Trabalhar com papel de grão grosso e com a lateral de uma barra de giz pastel é ideal para realizar rascunhos tonais com interessantes efeitos difusos.

Aqui se vêem algumas amostras das diferentes tipologias de textura que a superfície de um papel rugoso pode proporcionar.



FUSÕES COM CARVÃO

Uma das características mais interessantes do carvão é sua fácil adequação à textura do papel. Aplicado em forma de grisê e utilizado no lado plano sobre um papel de grão grosso, ele cria um efeito de semitom uniforme. De acordo com a força exercida sobre a barra, pode-se variar o grau de luminosidade do desenho. O relevo da superfície dos papéis de grão grosso permite que o artista trabalhe repetidamente com carvão a zona onde dois tons se encontram para que eles se fundam de maneira imperceptível. É possível obter fusões esfregando um tom sobre o contorno do próximo para que eles se unam sem saltos e para dar a impressão de luz suave e nebulosa.

A melhor maneira de trabalhar sobre papéis de grão grosso é a velatura. Quando um grisê se sobrepõe ao anterior, produzem-se um aumento de tom e uma redução do grão visível do papel.

O efeito texturizado do grão harmoniza e integra todos os traços no desenho, proporcionando um efeito difuso.

Pressionando progressivamente a barra de carvão, podemos chegar a cobrir por completo o grão do papel.

Arrependimento sem borracha

O caráter maleável do carvão possibilita ocultar melhor os arrependimentos, embora estes se traduzam em forma de borrões e perfis pouco definidos.

Durante sua construção, o desenho sofre um processo de mudança contínua, a ponto de sua estruturação inicial servir apenas de apoio; por isso, o desenhista deve transformar a obra constantemente, assentando cada vez mais o traço que constrói os diferentes planos e formas. À medida que o desenho vai ganhando contornos definitivos, as linhas que o constroem vão-se sobrepondo às anteriores, de tal modo que se pode entender o processo como uma correção contínua das formas, até que estas se concretizem com maior decisão sobre as anteriores, sem necessidade de utilizar a borracha.

CORREÇÕES DELIBERADAS

Em muitos dos desenhos feitos por grandes artistas, as correções e as repetições são deixadas deliberadamente, como recurso prático que aumenta a vitalidade; essas correções são conhecidas com o nome de *pentimenti* ou arrependimentos. Esses desenhos cheios de borrões muitas vezes aumentam o interesse da obra. Expressam uma estranha fascinação pelo inconcluso e esboçado, pelo processo do desenho, mais do que pelo acabamento detalhado, o que se relaciona com a parte romântica que todos temos em nós.
Por isso, aconselhamos que o desenhista, ao cometer erros, esqueça-os e junto a eles desenhe traços mais precisos e vigorosos. Todo desenho deveria ser um processo experimental e mutável, sondar as formas com certos titubeios. Ajustar e corrigir são ações fundamentais nesse processo criativo.

No contorno desta figura aparecem sobrepostos vários traços que são fruto das tentativas do artista. Podemos ver o detalhe da correção da postura do braço.

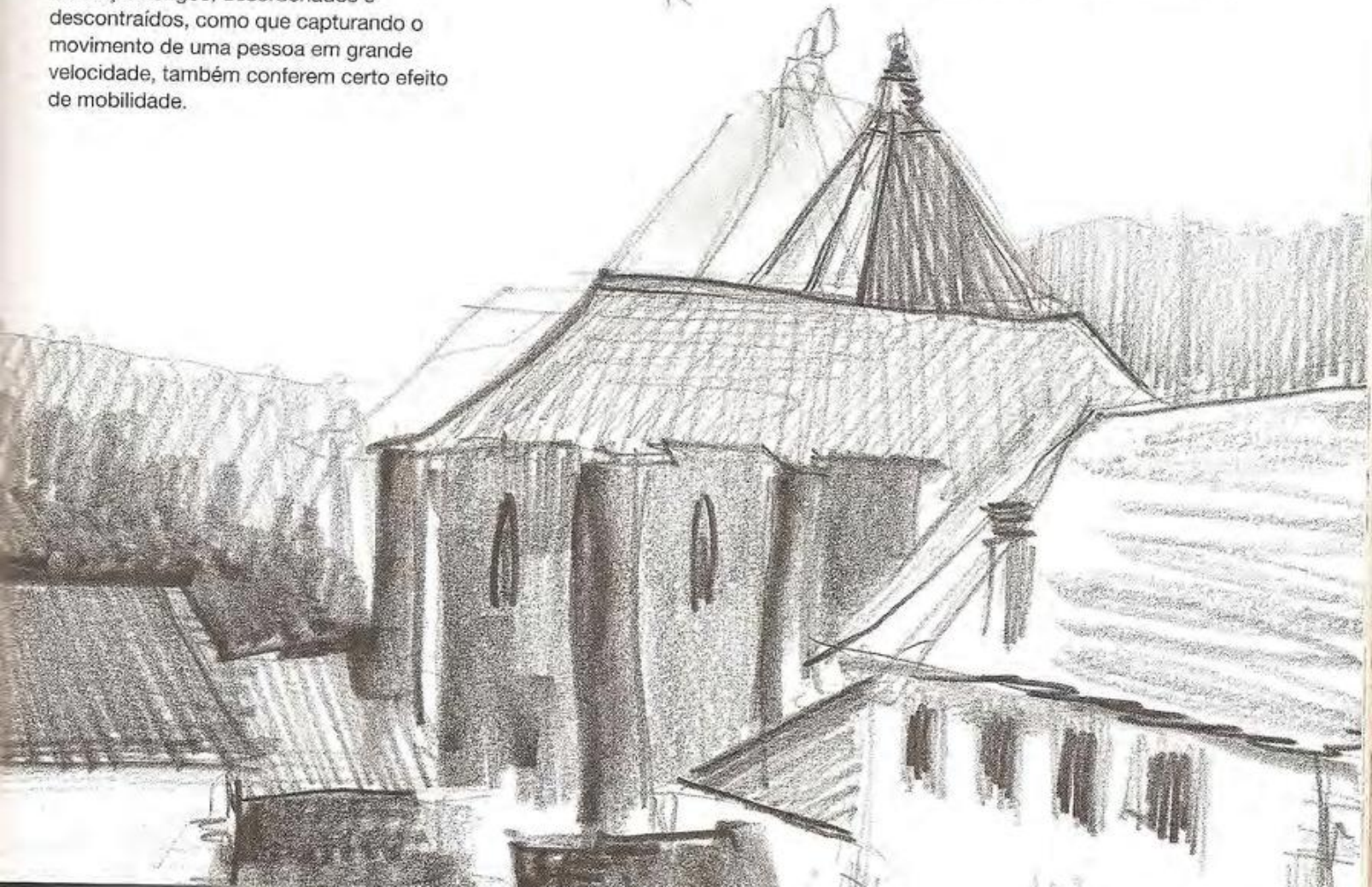
A prática do desenho com pena é uma boa disciplina, visto que quando se faz um traço incorreto com ela não é possível apagar para corrigir; precisa-se desenhar outro traço junto a ele.

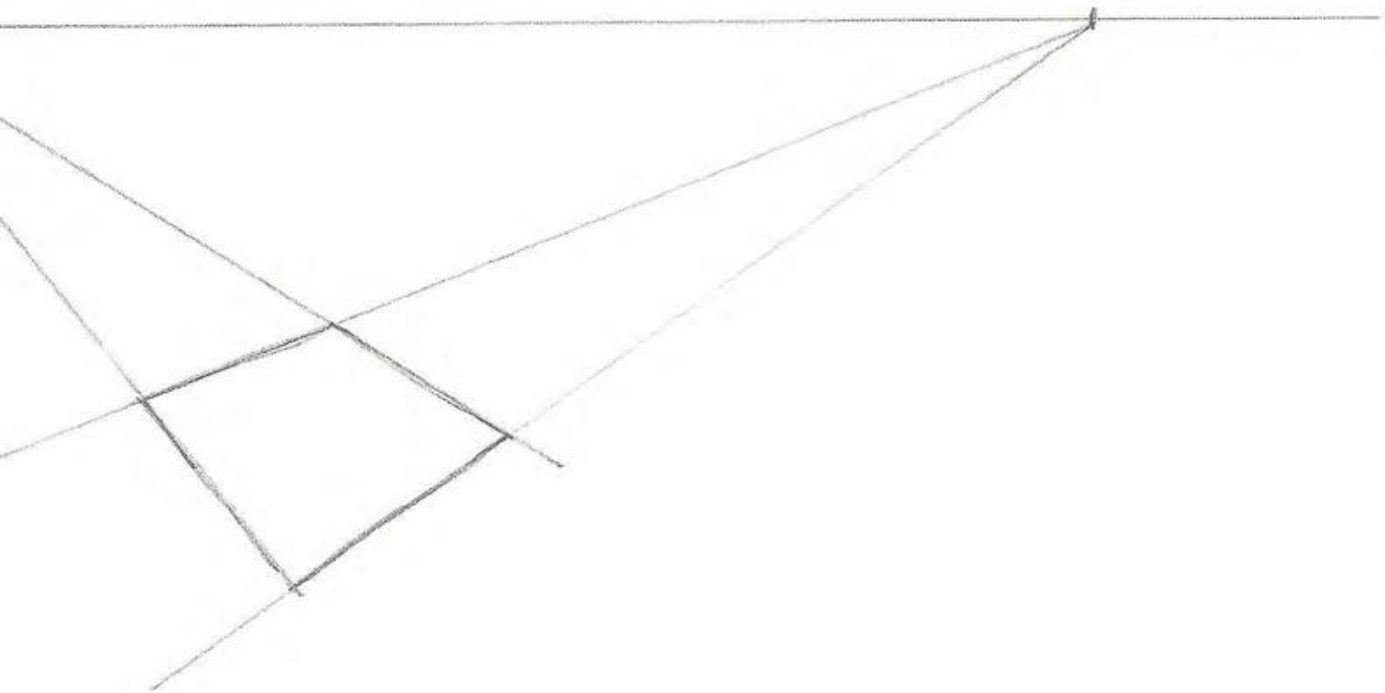
BOSQUEJO E MOVIMENTO

Os arrependimentos muitas vezes se relacionam com o efeito de movimento no desenho. A sensação de bosquejo é considerada fundamental para transmitir a sensação de mobilidade. O efeito de esfumado, que esbate os contornos da figura, é um recurso muito habitual para sugerir ação. Esse recurso tem origem na imagem desfocada ou mexida, proporcionada pela fotografia. A dispersão da massa da figura infunde certo efeito de vibração e movimento. A silhueta do modelo não ganha perfil bem definido, mas é dotada de um perfil pouco preciso ou de vários perfis sobrepostos que indicam o efeito de deslocamento.
Em certas ocasiões, um estilo mais solto, com linhas mais gestuais, insinua melhor a ação. Os traços longos, desordenados e descontraídos, como que capturando o movimento de uma pessoa em grande velocidade, também conferem certo efeito de mobilidade.

O traço rápido, vigoroso e com pouca definição contribui para transmitir a sensação de movimento em uma figura.

Quando se desenha com grande velocidade é comum cometer erros, em virtude do caráter de processo da obra. Observe a retificação da posição definitiva da igreja.





GABRIEL MARTÍN. *UMA RUA EM ARTIES*, 2002.
LÁPIS MACIO DE COR MARROM

Efeitos de profundidade no desenho.

Qualquer objeto tem três dimensões:

altura, largura e profundidade. No entanto, quando desenhamos e pintamos, só dispomos de uma superfície plana. Para que a representação ofereça aspecto de volume, é preciso orientar-se pelos princípios da perspectiva. Quando o modelo apresentar dificuldades para ser desenhado e desejarmos a representação mais realista possível, deveremos anotar no esboço todas as linhas que ajudem a representar melhor o volume; os princípios da perspectiva são muito úteis para traçar corretamente essas linhas. Ter noções de perspectiva e medição facilita a estruturação no papel ou na tela por meio de traços que configuram o esboço. Nesta parte falaremos da estruturação perspectiva e dos efeitos de profundidade, pois eles são muito importantes como guia para o resultado final do desenho.

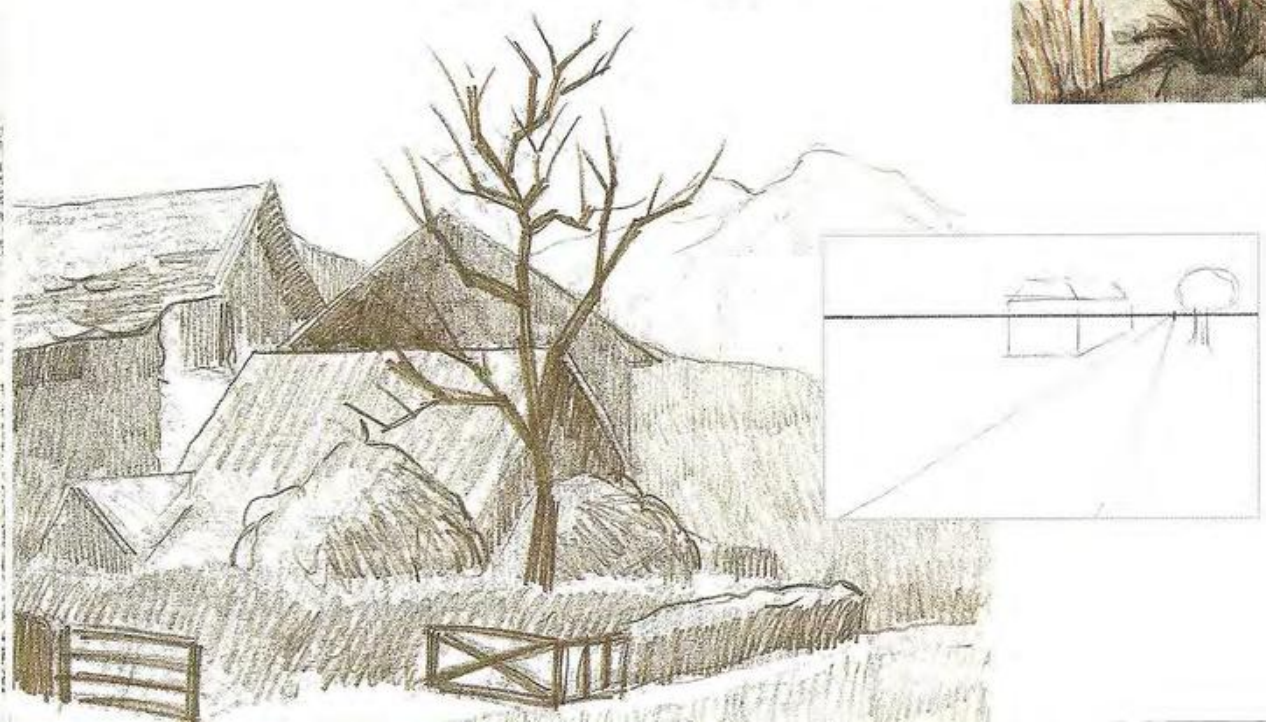
Noções básicas de perspectiva

A realidade que percebemos tem três dimensões. Quando a representamos sobre o papel ou a tela, só dispomos de uma superfície plana, de duas dimensões. Ao projetarmos corretamente, conseguimos uma representação que expressa profundidade. Graças aos princípios básicos da perspectiva, paralela, oblíqua ou aérea, é possível confeccionar a representação realista de um modelo sobre uma superfície de papel ou tela. A perspectiva, além de ser uma das fórmulas mais utilizadas, é uma das mais eficientes para representar a profundidade. Basta escolher de antemão o ponto de vista e o enquadramento que possibilite reproduzir o efeito de distanciamento.

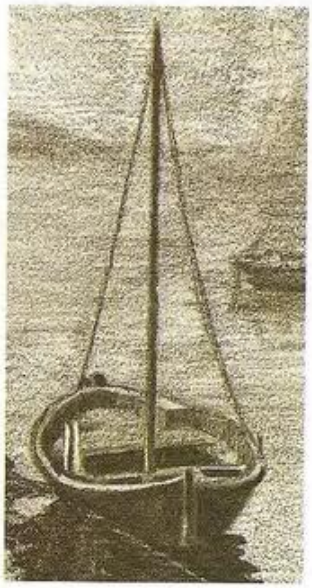
Nosso entorno se apresenta em três dimensões. Alguns dos objetos mais simples são poliedros formados por quatro superfícies planas ou mais.

LOCALIZAÇÃO DA LINHA DO HORIZONTE

A primeira coisa que deveremos fazer se quisermos desenhar uma paisagem em perspectiva será situar a linha do horizonte no desenho, que é muito fácil de localizar no modelo, já que depende da situação de nossos olhos quando olhamos para a frente. Trata-se de uma linha imaginária no plano horizontal que passa exatamente na altura de nossos olhos. A posição do horizonte dependerá do enquadramento e nos servirá de referência ao longo de todo o trabalho.



A linha do horizonte é a linha principal que situamos no modelo. Em seguida, todos os elementos da paisagem são posicionados em relação a essa linha imaginária. Com uma linha do horizonte elevada, dispõe-se de um grande ângulo de visão de terra.



À medida que se afasta, o objeto diminui de tamanho. Do mesmo modo, o efeito de distanciamento faz que as formas se diluam progressivamente, que os contornos se mostrem cada vez mais imprecisos, se percam no detalhe, e que o grau de síntese e abstração do objeto desenhado aumente.

O ponto de vista relativo a um enquadramento indica a perspectiva dos corpos que aparecem. Há enquadramentos que implicam pouca dificuldade de desenho; outros, em compensação, exigem um estudo minucioso de pontos e linhas de fuga.

OS CORPOS NA DISTÂNCIA

A profundidade atua reduzindo o tamanho da imagem de um corpo. À medida que se aumenta a distância, o objeto vai se reduzindo, até chegar a ser visto como uma abstração em sombra, pois muitas vezes, num efeito distante, a sombra é um elemento muito mais importante que o corpo. Isso significa que, com o conteúdo de cada modelo, é preciso ir classificando todos os seus elementos conforme o plano a que pertençam (próximo, intermediário ou distante).

O exemplo que melhor ilustra a diminuição do tamanho dos objetos com a distância é uma avenida ladeada de árvores. Deve-se considerar que não só diminui o tamanho das árvores, como também a distância entre elas.

PERSPECTIVA PARALELA

A perspectiva paralela ou de um ponto de fuga é a mais simples que existe; é utilizada quando os objetos apresentam um lado vertical que nos seja praticamente frontal. As linhas das faces laterais convergem para um único ponto de fuga. Na vista frontal, as linhas verticais são paralelas, e as horizontais também. Para encontrar na prática o ponto de fuga, basta traçar a olho o prolongamento das linhas das faces laterais.

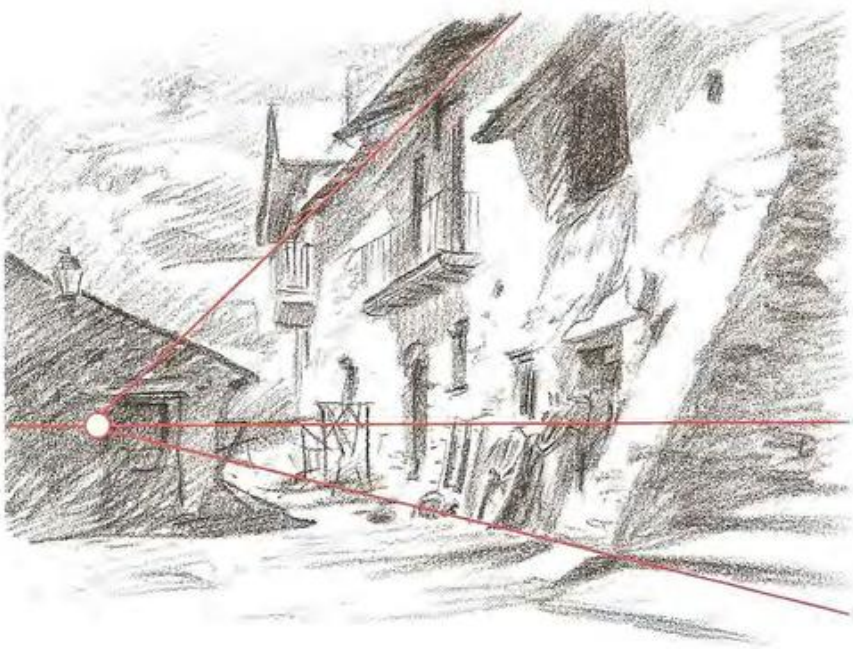
COMEÇAR COM UM CUBO

O cubo é a figura regular mais útil para compreender como atua a perspectiva. Depois, por analogia, pode-se projetar qualquer outra figura geométrica regular. A partir do cubo poderemos desenvolver novas formas em perspectiva.

Os objetos simplificados de forma esférica ou cilíndrica colocados de pé são desenhados também em perspectiva paralela. O escorço do círculo, quando ele existe, é invariável. O cilindro tombado em posição oblíqua é visto de maneira muito diferente de como é visto em pé.

As duas linhas paralelas parecem aproximar-se uma da outra à medida que se distanciam, coincidindo num único ponto (ponto de fuga) situado exatamente na linha do horizonte, como um caminho ou uma estrada que se perde na distância.

Nas paisagens urbanas e rurais, é comum precisar aplicar os princípios da perspectiva paralela para resolver ruas ou fachadas.



Desenha-se um cubo em perspectiva paralela:

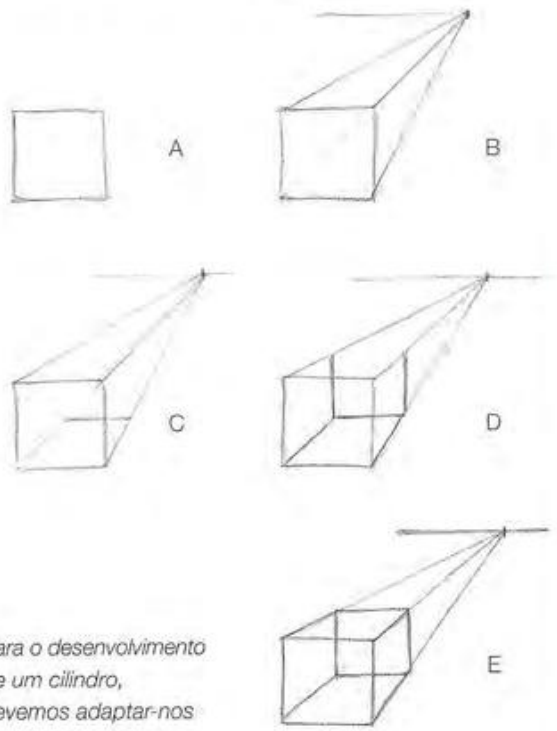
A. No desenvolvimento de qualquer figura geométrica simples temos de desenhar primeiro uma de suas faces, a mais frontal.

B. Depois, unimos seus vértices a um ponto de fuga situado na linha do horizonte.

C. Traçamos a medida que marca a profundidade do cubo.

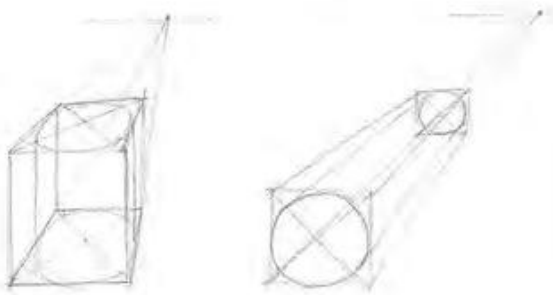
D. Levantamos duas retas verticais para terminar de definir o perfil posterior da figura.

E. Com linhas paralelas que coincidam nos vértices, acabamos de formar a figura.



Para o desenvolvimento de um cilindro, devemos adaptar-nos às medidas da caixa ou cubo. Desenhamos os círculos em perspectiva sobre as faces superior e inferior e traçamos o limite dos lados.

Para terminar, o cilindro tombado: bastará prolongar a distância entre as duas faces do cubo e incluir a figura em seu interior.



Vejamos como pôr em prática a construção com perspectiva paralela de um modelo real, neste caso o pátio de um velho castelo austríaco.

PERSPECTIVA NA PAISAGEM

Quando se desenha uma paisagem natural, em geral não é necessário trabalhar a perspectiva, a não ser que apareçam elementos urbanos que obriguem a tanto. A aplicação correta da perspectiva na paisagem é necessária para plasmar com veracidade aquilo que se observa. Embora não seja necessário realizar complicados cálculos matemáticos para desenhar em perspectiva, devem-se ter em mente os pontos de fuga e a redução dos objetos na distância.

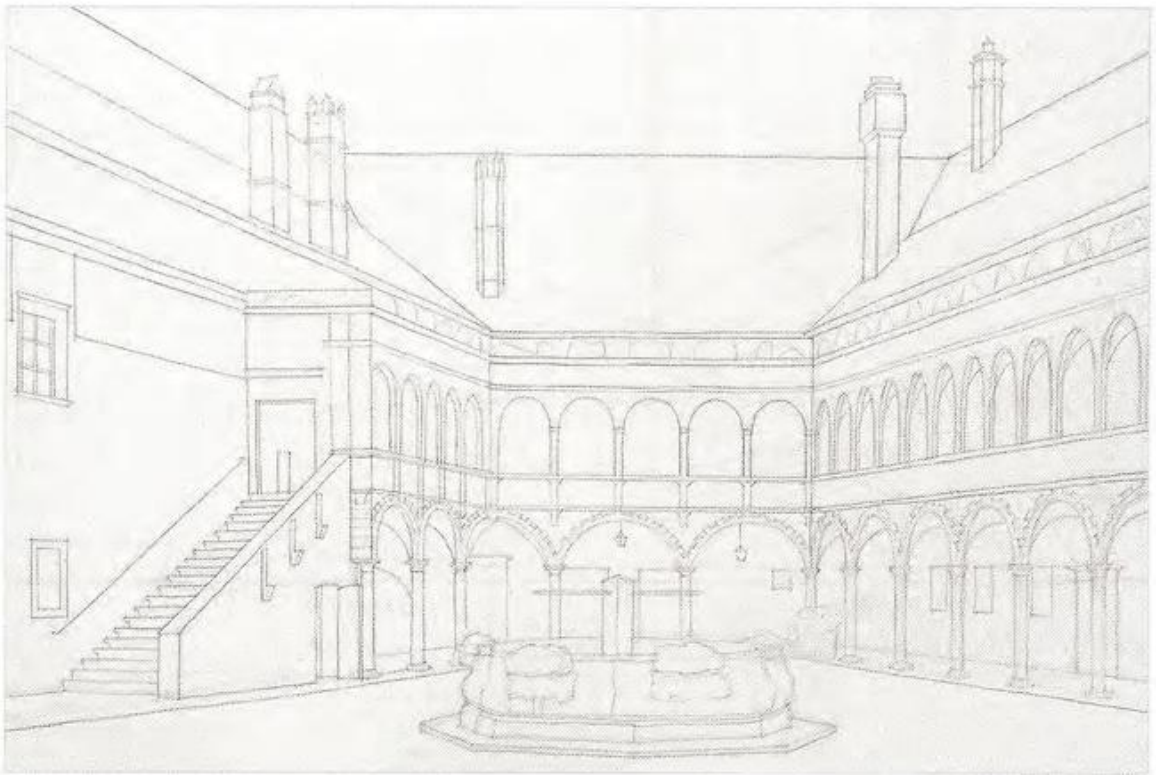
1

1. Para desenhar este modelo é necessário aplicar os princípios da perspectiva paralela. Para isso, partiremos de uma linha do horizonte baixa, um cubo central e correspondentes linhas de fuga que convirjam para dois pontos situados nas laterais da figura geométrica.

2. A partir dessas primeiras diagonais perspectivas, situamos a escadaria e a inclinação dos telhados. Dividimos o comprimento do cubo em cinco partes iguais e desenhamos os arcos da galeria superior.

2

3



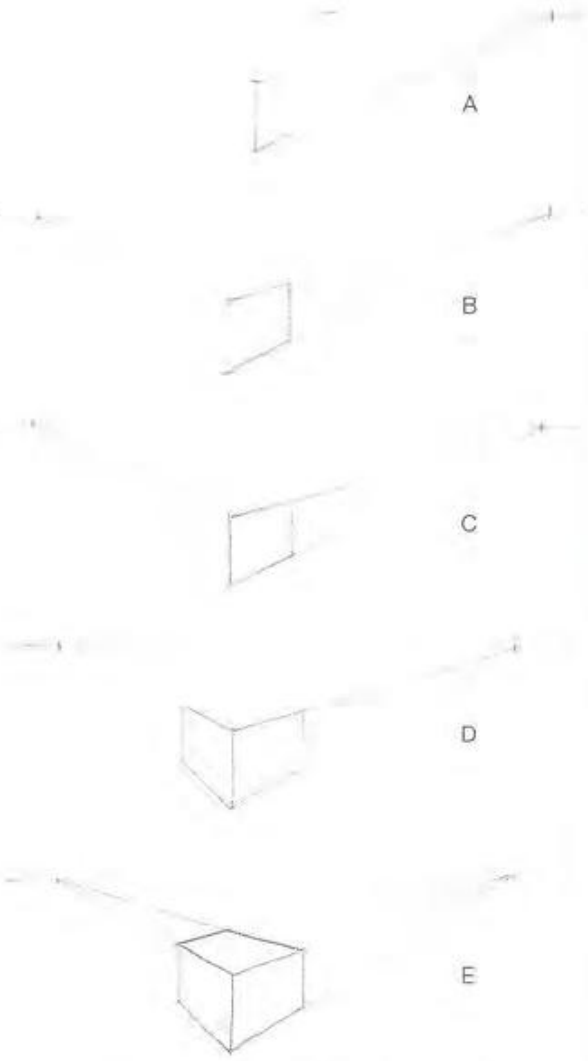
3. O segredo para chegar a este grau de desenvolvimento é trabalhar sempre com linhas certeiras e seguras e medir constantemente as distâncias. Desse modo verificamos como o tamanho dos arcos da galeria vai diminuindo à medida que se distanciam do espectador. A perspectiva proporciona obras de grande interesse visual, como pode ser verificado.

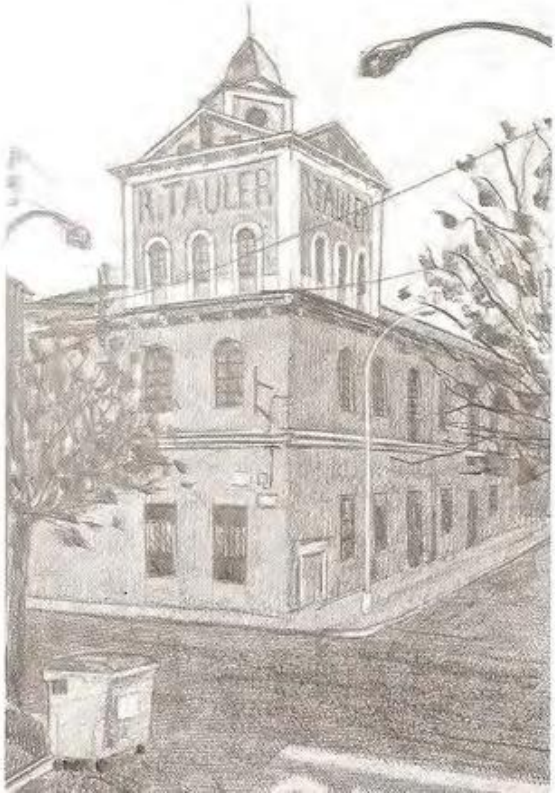
MAIOR PROFUNDIDADE

A impressão de profundidade obtida com a perspectiva oblíqua é maior do que com a paralela. Caracteriza-se por ter dois pontos de fuga e pelo fato de as linhas verticais serem as únicas que se mantêm paralelas entre si.
As linhas restantes, as não-verticais, convergem para um ou outro ponto de fuga. A profusão de linhas oblíquas dá nome a esse tipo de perspectiva.

PERSPECTIVA OBLÍQUA

O desenvolvimento de qualquer figura geométrica simples usando a perspectiva oblíqua segue uma ordem. Primeiro situamos a linha do horizonte. Desenhamos então, a partir das medidas que tomamos, a face mais visível da figura geométrica simples. As linhas que se cortam nessa figura nos dão um ponto de fuga na linha do horizonte. Depois, desenhamos a face contígua à primeira. Esta tem mais escorço, embora continue sendo uma face visível.
Também se juntam as linhas que se cortam e situam o segundo ponto de fuga sobre a linha do horizonte.
Quando vemos a fachada de uma casa de um ponto de vista frontal, as linhas de construção são geralmente horizontais e verticais; mas se observamos esse mesmo edifício de uma posição mais lateral, distinguindo ao mesmo tempo várias faces, percebemos essas mesmas linhas inclinadas por efeito da perspectiva.

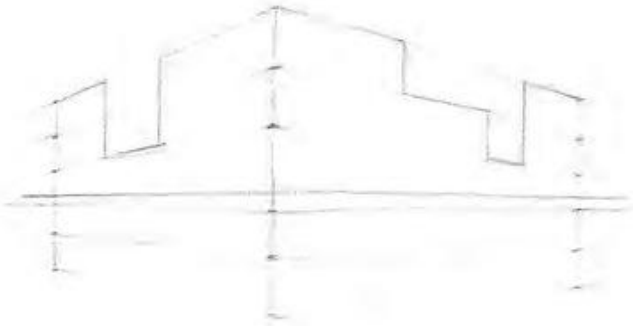




A. Para desenhar um cubo em perspectiva oblíqua, tomamos a medida da aresta mais próxima e visível. Traçamos a linha do horizonte e unimos um dos vértices da aresta a um ponto de fuga.
B. Projetamos uma linha paralela à aresta original para definir uma das faces do cubo.
C. Situamos outro ponto de fuga no lado oposto e traçamos as correspondentes diagonais perspectivas.
D. Com o mesmo procedimento, levantamos uma terceira aresta que defina a segunda face do cubo.
E. Ao traçar as linhas de fuga restantes, podemos verificar se a representação do cubo está correta.

A perspectiva oblíqua é muito adequada para desenhar as esquinas dos edifícios. Confere aspecto solene às construções.

Se tivermos de situar o ponto de fuga fora do papel do desenho, uma boa maneira de conservar as linhas perspectivas será desenvolver uma guia como esta.

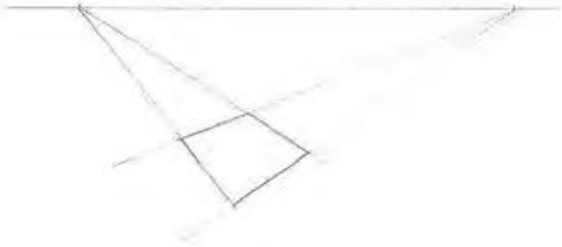


Quando precisamos situar os pontos de fuga fora dos limites do papel, contamos com diferentes maneiras de obter a convergência das linhas oblíquas. Por exemplo, podemos pôr embaixo um papel de embrulho de tamanho maior que o do papel sobre o qual estamos desenhando e, com uma cordinha ou uma régua, prolongamos as linhas de fuga até encontrar os pontos de fuga.

DESENHO COM GUIA

Quando dois pontos de fuga estão muito distantes um do outro, é preciso estabelecer uma guia. Desenhamos o módulo maior em que se encaixa o modelo, respeitando a inclinação das linhas de fuga. Em seguida, segmentamos em partes iguais a aresta mais visível (a reta vertical do centro). Depois traçamos as linhas verticais dos extremos para criar uma guia em ambos os lados do papel. Então, dividimos esses segmentos, por sua vez, num número de partes igual ao da aresta principal. As duas séries de linhas oblíquas constituem uma pauta que serve de guia para desenhar balcões, janelas etc.

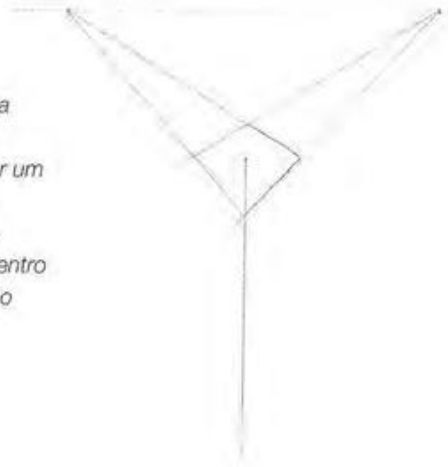
A perspectiva aérea é constituída por três pontos de fuga. Para desenvolvê-la, desenhamos a face superior de um cubo, aplicando a perspectiva oblíqua.

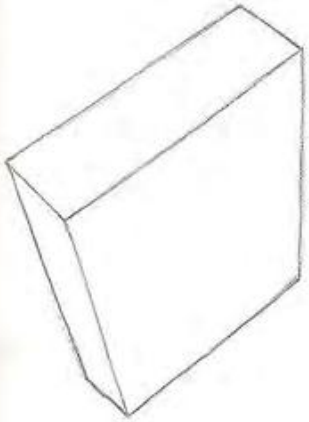


PERSPECTIVA AÉREA

Trata-se de uma perspectiva constituída por três pontos de fuga. Dois se situam na linha do horizonte; o terceiro se situa na vertical e, portanto, é perpendicular à linha do horizonte. Há três séries de linhas, cada uma delas convergindo para seu correspondente ponto de fuga. A característica peculiar desse tipo de perspectiva é que não há linhas paralelas. Algumas perspectivas aéreas podem ficar muito deformadas. A melhor posição é a que não distorça demais as formas. Um objeto baixo, por exemplo, não aparece tão deformado numa vista aérea.

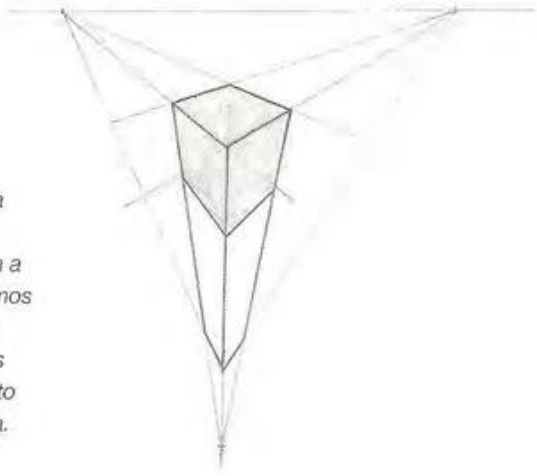
Traçando uma cruz a partir dos vértices, precisamos procurar um ponto médio. Em seguida traçamos a vertical a partir do centro visual, na intersecção das medianas.





Na perspectiva aérea, não se observam linhas paralelas entre si. Cada grupo de linhas converge para seu respectivo ponto de fuga.

Na parte inferior desta vertical situamos o terceiro ponto de fuga a partir do qual projetamos novas linhas de fuga. A figura resultante nos lembra um edifício visto de uma posição aérea.



Como desenhar a atmosfera interposta

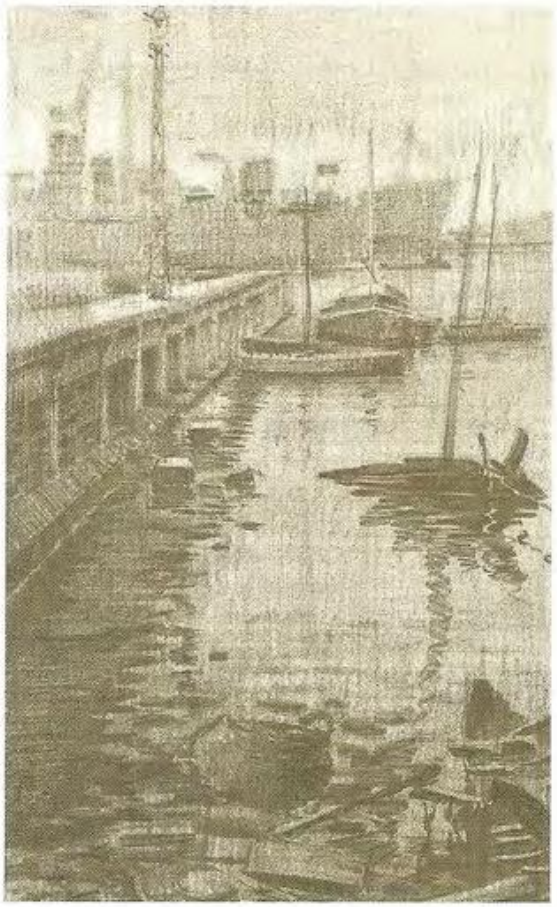
existe uma perspectiva sem linhas, sem pontos de fuga e sem divisão de espaços, que também cria a terceira dimensão. Trata-se da perspectiva atmosférica, dada pelo contraste e pela definição dos primeiros planos e pela difusão e descoramento dos planos mais afastados. O efeito de profundidade e difusão é uma ilusão óptica provocada pelo vapor de água e pelas partículas de pó contidas no ar, que descoram e esbatem em parte as cores e as formas distantes. A representação da terceira dimensão por meio dos efeitos de luz e sombra, a sensação de distância, cria-se ao se reproduzir essa atmosfera interposta.

Nos desenhos em que se recria o efeito de três dimensões por meio da atmosfera, aparece um primeiro plano com tons intensos que vão se esmaecendo à medida que se situam em planos mais afastados.

Na perspectiva atmosférica, o artista pretende desenhar as partículas e o vapor de água contido no ar. Daí resulta um desenho muito diluído, em que os contornos se desvanecem.

ATMOSFERA E PAISAGEM

Esse efeito atmosférico mostra-se mais pronunciado no desenho de paisagem quando se pretende produzir efeito de profundidade nos planos que se encontrem mais longe do observador. O primeiro plano sempre será mais nítido e contrastado do que os planos afastados. À medida que os planos se afastam, vão perdendo a cor e a nitidez, apresentando formas mais esbatidas e tons mais claros. Com o estabelecimento correto dos valores tonais de cada um dos diferentes planos do desenho, pode-se recriar uma atmosfera mais ou menos densa, observando-se com a intensidade dos tons do desenho que gama de cinzentos ocupa cada plano. É preciso ter em mente que se deve tentar encontrar essa forma de valores tonais para acentuar a perspectiva, a atmosfera e, com isso, a terceira dimensão. O melhor momento para distinguir esse efeito na paisagem é a primeira hora da manhã, quando ela se encontra submersa numa suave bruma e banhada por uma luz azulada.



Neste desenho pode-se verificar como se aplica o efeito de profundidade nos valores de cinzentos estabelecidos pelo artista. Observe-se como os pretos mais intensos aparecem na parte inferior do desenho, enquanto os mais tênues se encontram na parte superior.

PERSPECTIVA ATMOSFÉRICA NUMA NATUREZA-MORTA

Devemos pensar que, quando olhamos um objeto próximo, nosso olho focaliza o objeto e automaticamente desfoca todos os corpos circundantes que não fiquem na mesma distância. Ao desenhar uma natureza-morta, deve-se fazê-lo da mesma maneira: desenhar com relativa nitidez os objetos que fiquem no primeiro plano e com menor precisão os situados atrás. Também é possível obter as tonalidades dos diferentes cinzentos da natureza-morta com a borracha ou simplesmente com esfuminho; o objetivo é que a atmosfera seja criada por meio dessa sutil diferença entre os planos.

O efeito de perspectiva atmosférica pode resumir-se com o seguinte quadro: um grisê que vai perdendo intensidade à medida que se sobe pelo papel.

Nesta natureza-morta em perspectiva atmosférica, é menor a importância dos planos posteriores à maçã; esse efeito produz uma separação ambiental entre os dois planos estabelecidos.

Efeito criado pelos planos sucessivos

Por sua profundidade em relação ao observador, um corpo aparece na frente ou atrás de outro. Podemos estabelecer uma ordem que vai do mais próximo ao mais afastado. Isso nos permite situar os diferentes planos que aparecem num modelo enquadrado. Essas observações são imprescindíveis para situar os planos no desenho e realçar o efeito de profundidade do modelo.
Em francês isso é chamado de efeito *coulisse* – essa palavra designa os cenários do teatro que se situam de ambos os lados do palco, dispostos de tal maneira que permitam a entrada e saída dos atores; é o que chamamos de bastidor ou coxia. Nesse caso, a terceira dimensão é realçada por meio da sobreposição de planos, à maneira dos telões teatrais. Cada plano da paisagem é representado como se fosse um telão; a sucessão de planos acentua o efeito de profundidade.

É possível apreciar o efeito dos planos sucessivos em paisagens serranas nos dias ensolarados.

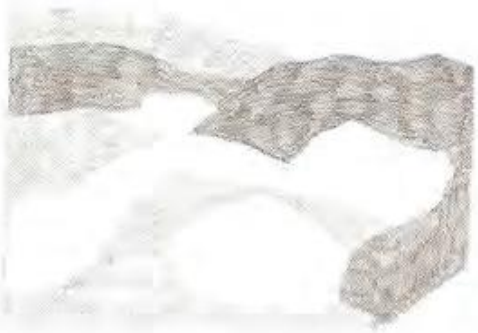
A sucessão de planos é resolvida com grisês homogêneos que se descoram com a distância, tal como os telões de teatro.

PLANOS SUCESSIVOS

Os artistas franceses adotaram o termo *coulisse* para definir um tipo de composição em que a sobreposição de planos sucessivos gera a representação da profundidade ou terceira dimensão. Os planos sobrepostos vão-se descorando, como se fossem diferentes faixas de várias tonalidades. Os saltos de luminosidade ajudam a criar saltos de distância e, por conseguinte, a intensificar o efeito de profundidade na paisagem.

Não é aconselhável utilizar esse efeito de profundidade em paisagens chuvosas ou com luz difusa, mas de preferência em paisagens ensolaradas, quando os diferentes planos se mostram mais definidos e claramente delimitados.

Os planos sucessivos possibilitam uma distribuição inteligente dos tons. Não se trata apenas de conseguir profundidade no desenho, mas também de tornar a composição mais interessante.



Este esquema nos permite analisar a distribuição de tons do desenho superior.

A profundidade numa paisagem, obtida com planos sucessivos, pode ser esquematizada do seguinte modo: um conjunto de montanhas que vão perdendo a cor com a distância.

Um primeiro plano contrastado

Realçar o efeito de profundidade com um primeiro plano contrastado é uma das fórmulas clássicas para representar a terceira dimensão. Quando no primeiro plano há qualquer elemento de dimensões e proporções conhecidas (como árvores, automóveis ou barcos), o observador pode comparar as dimensões do objeto situado nesse plano com as dos objetos que estejam nos planos mais distantes, estabelecendo de maneira inconsciente a distância entre o próximo e o distante, ou seja, a profundidade do desenho. De forma instintiva, comparamos a medida do modelo com o tamanho das formas distantes, especialmente se este for de um tamanho reconhecível, como ocorre com um animal ou uma figura humana.
É possível introduzir variações com objetos de tamanhos diferentes ou jogar com a distância em que estes se encontram. Para dar destaque a um motivo, pode-se realçar algum elemento que se situe num primeiro plano. Isso costuma produzir forte impacto visual e aumentar o interesse por intensificar a sensação de profundidade.

Um primeiro plano contrastado possibilita intensificar o efeito de profundidade, pois o observador compara instintivamente o tamanho do elemento do primeiro plano com o dos elementos dos planos mais distantes.

Um primeiro plano próximo do observador e cortado pelo enquadramento cria interessantes composições que nos lembram fotografias.

DIFERENÇA DE LUMINOSIDADE

Numa natureza-morta em um retrato ou em uma figura, pode haver objetos no primeiro plano com um fundo devidamente escolhido sobre o qual eles se destaquem. O efeito dos chamados *repoussoirs*, elementos de tamanho considerável colocados em primeiro plano para que o fundo pareça mais distante, será reforçado no desenho de paisagens se, além disso, houver grande diferença de luminosidade entre esse primeiro plano e o fundo.

BUSCANDO UM PRIMEIRO PLANO

Se o artista sair para desenhar ao ar livre, decidido a retratar uma paisagem, deverá tentar encontrar um ponto de vista em que possa situar um primeiro plano destacado: árvore, choupana, palheiro etc. No entanto, o que fazer se não houver nenhuma árvore em primeiro plano? Nesse caso, é possível aplicar o recurso dos paisagistas ingleses do fim do século XVIII, que representavam a terceira dimensão pintando no primeiro plano arbustos, pedras ou margens borradas, com técnica de esfregaço, sem definição, como se estivessem fora de foco.

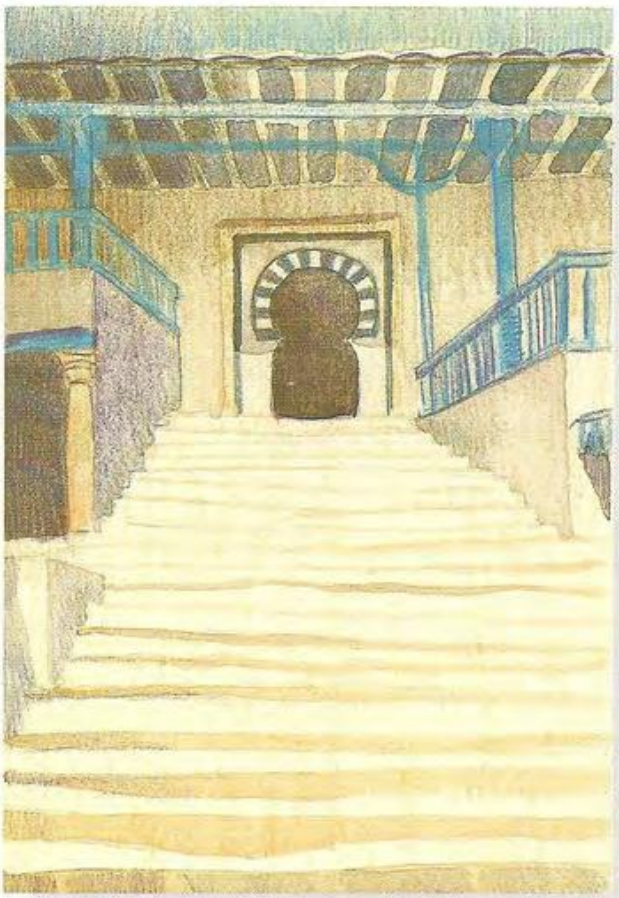
Verifique a diferença entre estas duas fotografias. Sem dúvida, é muito mais interessante a da direita, que inclui um primeiro plano destacado que confere maior efeito de profundidade e variedade à composição.

Um primeiro plano destacado é muito mais eficaz se acompanhado de uma diferença de luminosidade, por forte contraste entre o objeto próximo e o fundo.

Desenho em cores

AS CORES CONSTITUEM A VIDA DA NATUREZA, A VIDA DAS IDÉIAS. O DESENHO, EM CONTRAPARTIDA, É UMA ABSTRAÇÃO TOTAL. POR ISSO, ELE NUNCA DEVE SER SEPARADO DA COR. É COMO SE ALGUÉM QUISESSE PENSAR SEM PALAVRAS, COM MERAS CIFRAS, COM MEROS SÍMBOLOS.

Paul Cézanne. Citado no Catálogo da Exposição de Cézanne, Madri, Ministério de Cultura, 1984.



GABRIEL MARTÍN. ESCADARIA DO CAFÉ "DES NATTES" EM TÚNIS, 2002.
LÁPIS DE COR

Desenho com lápis de cor e pastel.

O desenho não precisa ser sempre monocromático;

nessa manifestação artística se inclui também a cor (embora muita gente tenda a pensar o contrário). O desenho colorido proporciona um cromatismo muito brilhante, com nítidas reminiscências pictóricas. Os ilustradores e os desenhistas de publicidade conseguem resultados de extraordinária qualidade com algo muito simples como alguns lápis de cor. Deve-se admitir que o trabalho com lápis de cor não difere muito do que se realiza com grafite. O que acontece é que o esforço de criar valores tonais com cinzentos no trabalho monocromático com lápis de grafite é substituído pela inclusão do colorido após o estabelecimento desses valores, mas utilizando basicamente as mesmas técnicas: hachuras cruzadas, aproveitamento da textura do papel e um trabalho que pode abarcar a linha ou a mancha tonal.

Assim como ocorre com os lápis de cor, o pastel é um material perfeito para quem quer se iniciar na arte da pintura, para aprender a misturar cores e descobrir como, com algumas cores e com o preto, é possível compor quase todos os tons do espectro cromático. O desenho em cores é o primeiro passo para aprender a pintar, porque pressupõe desenhar sem a preocupação com o material em si, dado o costume de desenhar com lápis, e permite concentrar plenamente a atenção no problema básico de misturar e compor.

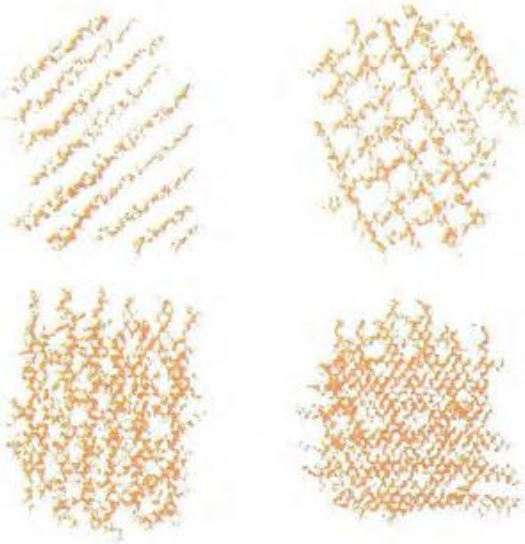
Para fazer traços amplos, é só segurar o pastel entre o polegar e o indicador, usando este último como suporte.

O pastel apresenta-se em princípio como qualquer outro material de desenho. No entanto, dependendo de seu modo de aplicação, esse material luminoso e opaco pode ser usado como um instrumento apto para o desenho, sem necessidade de incursões no campo pictórico. O ponto, a linha e o sombreado são os métodos mais comuns que utilizamos para desenhar com pastel.

Técnicas convencionais de desenho com o pastel

TRAÇOS E LINHAS

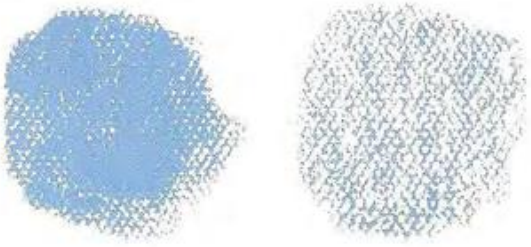
O traço linear e seco do pastel possibilita delimitar um perfil, embora ele também possa ser usado de maneira reiterada para colorir um espaço. Os traços podem ser justapostos ou sobrepostos para criar hachuras cruzadas. Pode-se dizer que, enquanto as cores esfumadas conferem maior profundidade ao conjunto, a linha e o controle do traço o tornam compreensível aos olhos do espectador, ou seja, o ligam e harmonizam; possibilitam que os materiais adquiram textura e "tato". A direção do traço deve ajudar a representar o motivo, na medida do possível. Por exemplo, quando se desenham retratos ou figuras humanas, em vista da tendência cilíndrica ou esférica do volume do modelo, o traço deve ser envolvente; num trigal, vertical; numa mata, irregular e em forma de arabesco; nas flores, ondulante e sinuoso. Em qualquer dos casos descritos, seja paisagem, figura humana ou natureza-morta, se o desenhista for capaz de conseguir um traçado bem resolvido e adequado ao modelo, transmitirá maior sensação de volume à sua obra.



As gamas de tons podem ser conseguidas por reiteração de traços. Quanto maior o número de traços, mais escuro o tom. Isso também pode ser feito com a sobreposição de hachuras cruzadas. A trama mais densa, com maior sobreposição, corresponde a tons mais intensos.

Um traço tem a largura da superfície de contato do pastel com o papel. Dependendo do modo de segurar e de dirigir a barra, a superfície de contato será maior ou menor.

Um sombreado tênue permite ver o detalhe da superfície do papel; quando intenso, recobre mais o papel.



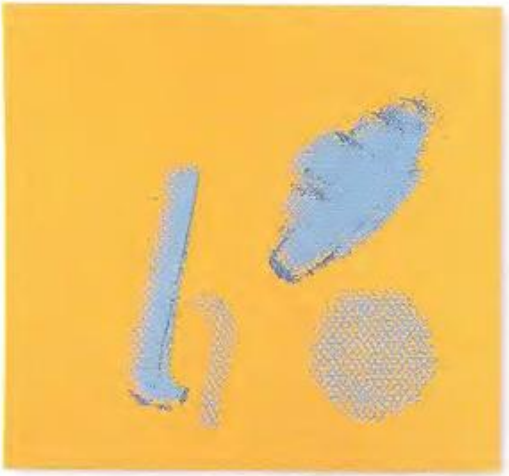
TÉCNICA DO TRAÇO OPACO

Em vista da capacidade que o pastel tem de cobrir o papel, a técnica do traço opaco possibilita a sobreposição de diferentes traços sem implicar que estes se misturem à maneira de *dégradés* ou esfumados. Nessa técnica, os matizes tonais são obtidos por meio da inclusão de traços opacos e densos, que cubram a cor anterior com outra de espessura igual. Assim, uma de suas características mais destacadas é a capacidade de recobrir, quando aplicado em espessa camada.

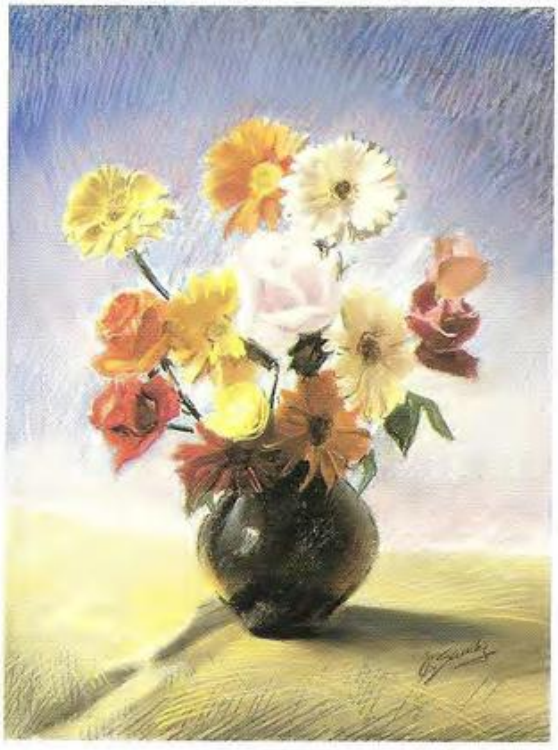
O traço se torna evidente, a fusão das cores é realizada por meio de sobreposições, e a densidade da cor possibilita maior brilho e contraste entre suas diferentes áreas. Para isso, é necessário traçar diretamente no papel, na medida do possível com a cor apropriada a cada caso, evitando ao máximo as misturas ou os esfumados. Essa opacidade facilita o trabalho com papéis tintados ou coloridos, podendo-se alternar nesse caso a aplicação de valores tonais com o uso de traços opacos que os matizem.

MANCHA TONAL

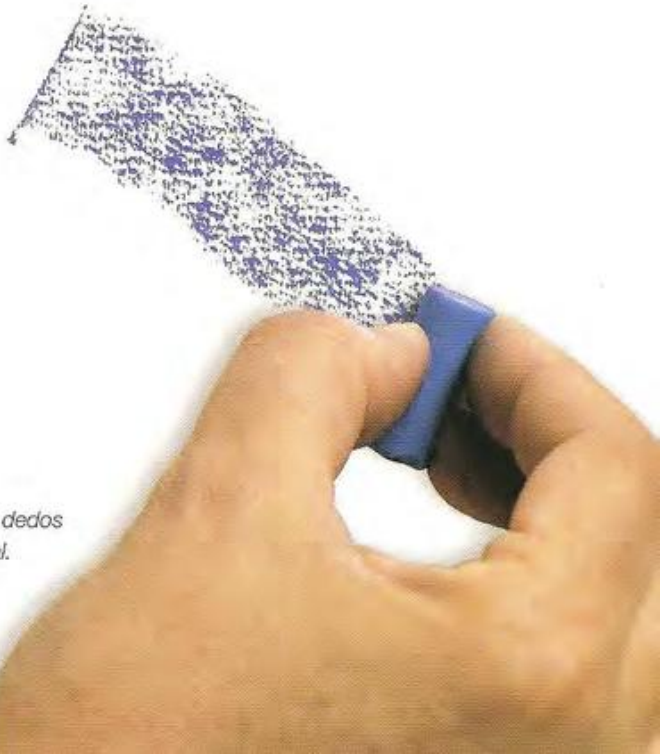
Para obtê-la, aplica-se maior ou menor pressão ao pastel enquanto se pinta. O tom mais intenso é obtido, obviamente, com pressão maior, pintando ou sobrepondo mais sombreados. Para tons mais claros, basta diminuir a pressão. Os sombreados feitos geralmente com a parte longitudinal da barra expressam as zonas ou valores das sombras que, como já se sabe, criam o efeito de volume do objeto representado.



É importante saber diferenciar o traço do colorido. O traço sempre apresenta uma direção, enquanto o colorido cobre uma zona com cor.



A técnica do traço opaco aproveita o poder de cobertura do material. Essa técnica se caracteriza pela justaposição de traços direcionais que proporcionam cores vivas ao conjunto.



Para amplos sombreados, seguramos o pastel com três dedos e colorimos com toda a lateral.

A técnica do traço opaco é ideal para preservar o brilho e a pureza da cor. Os esfumados e as fusões tendem a borrar e sujar mais as cores.

COMBINAÇÃO DE LINHAS E TONS

Se combinarmos linhas e manchas, deveremos evitar a utilização de ambas para expressar a mesma coisa. Por exemplo, se um traço ou conjunto de traços expressa a forma de um braço com energia e graça visual, seria melhor não acrescentar manchas de sombras e nada mais, pois com isso não se representaria melhor o que já foi expresso por meio de traços e, com muita probabilidade, se estragaria o efeito obtido. O mesmo ocorre com um desenho de puro sombreado; se ele acabar com uma linha contínua, obter-se-á uma massa sólida e um pouco pesada, sem leveza, produto da redundância.

DÉGRADÉ: COM HACHURAS E FUSÃO

A prática da técnica permite elaborar *dégradés* nos quais, de imediato, se mostrem gamas tonais completas. O *dégradé* com hachuras é feito em papel rugoso ou com traços lineares, permitindo que o branco do papel fique visível por entre os traços. Seu aspecto geral será tênue, para evitar que o sombreado cubra completamente o grão do papel. Se quisermos conseguir um *dégradé* por fusão, deveremos justapor as duas cores, sempre pressionando com força sobre o papel, seja com sombreado ou com traços. Quando fundimos um *dégradé* entre duas cores, os movimentos realizados com a polpa do dedo podem produzir efeitos muito diferentes. Ao fundirmos um *dégradé*, devemos tomar o cuidado de passar de um lado para outro de maneira gradual; é preciso manter a direção. Além disso, obtemos efeitos diferentes conforme a fusão seja feita a partir da cor clara para a escura ou ao contrário.

A combinação de manchas e traços num mesmo desenho proporciona variedade gráfica e rico modelado à obra.

Para obter o dégradé por colorido, vai-se modificando a pressão gradualmente. Para obter o dégradé por traços, altera-se progressivamente a pressão ao se traçar.

O dégradé a seco possibilita apreciar o branco do papel através da cor, proporcionando sombreados de aparência granulosa que permitem a sobreposição de duas ou três cores diferentes.

Um esfumado denso possibilita tapar qualquer zona do papel, inclusive papéis coloridos.

DESENHO ESFUMADO

O esfumado modifica a aparência e a textura da cor por meio do borramento ou da dissolução da superfície pictórica; desse modo, o papel se converte numa superfície com uma camada de cor fina e semi-opaca. Além de conferirem profundidade à composição, os esfumados suprem a necessidade de suavizar os contrastes e unificar as cores das diferentes zonas da obra.

Para fazer o dégradé, primeiro se aplica uma cor; depois, com uma zona sobreposta, aplica-se a segunda cor. A seguir, usa-se o dedo para fazer a fusão, até conseguir transições densas de uma cor para outra.

Para fundir os traços ou um sombreado, basta passar um algodão por cima do pastel pintado.
Graças à sua volatilidade, o pastel pode ser expandido e esfumado até quase desaparecer. É uma maneira de trabalhar a cor muito característica desse material.

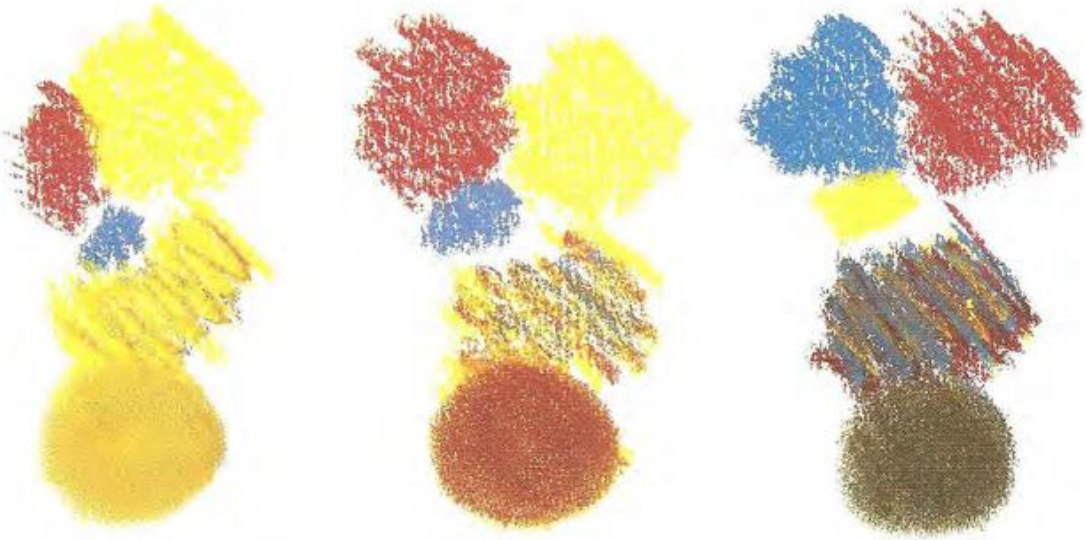
Como misturar cores

Um dos maiores atrativos dos pastéis é a facilidade com que é possível misturar cores para criar tonalidades suaves e aveludadas, bem como *dégradés* sutis que vão de cores claras a mais escuras. A personalidade do artista se reflete na obra, no material usado e na maneira como faz a mistura de cores.

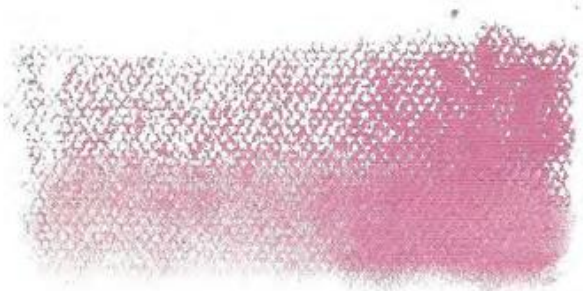
Para colocar as três ou quatro cores diferentes com que trabalhamos ao mesmo tempo, é muito útil dispor de um pano de algodão estendido sobre a mesa, que serve também de proteção e de isolante. Podemos usá-lo para limpar as cores que se tenham sujado pelo contato com os dedos ou com outras cores.

MISTURA COM TRAÇOS

Com a sobreposição de hachuras, conseguem-se as chamadas "misturas ópticas" com o uso de pastéis. Nosso olho, a partir de certa distância, estabelece a mistura entre os traços de ambas as cores. Quem quiser criar uma zona de mistura tonal poderá fazer suaves traços aleatórios com a ponta da barra ou usá-la de plano, para criar traços largos, mas sem pressionar em excesso, pois com o pigmento preso demais à superfície do suporte a mistura é mais complicada.



As misturas por fusão com mais de duas cores ao mesmo tempo mostram-se muito sujas e pouco definidas se comparadas com as correspondentes cores manufaturadas.



O esfumado procura diminuir a espessura da camada de pigmento e suavizar os contrastes da cor sobre o papel.

Mesmo que tenhamos o costume de guardá-los em lugar seguro, os pastéis vão se quebrando quando trabalhamos com eles. É conveniente tirar proveito dessa fragilidade: guarde os pedacinhos para conseguir pigmento em pó e para dispor de pedaços de várias medidas.

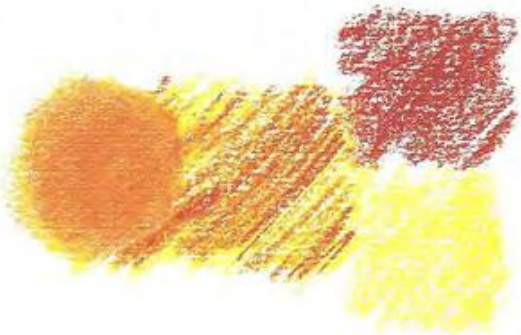
MISTURA TONAL

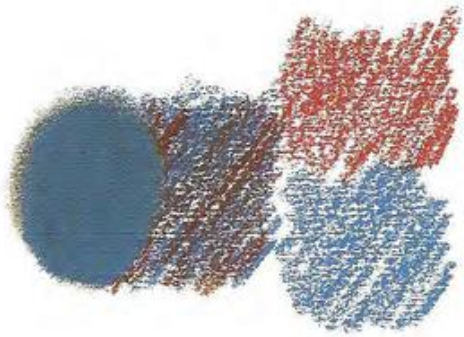
Para criar uma mistura tonal, é preciso fazer uma série de traços com a ponta da barra, sem pressionar em excesso, com as duas cores que se deseja misturar. A seguir, esfrega-se suavemente a polpa dos dedos sobre a superfície pintada para obter uma cor uniforme; desse modo, os tons misturados atuam de maneira semelhante a um fundo pictórico, o que cria maior efeito de profundidade e dá mais sutileza ao desenho. Para medir a quantidade de cada pigmento presente na mistura, é necessário controlar a pressão exercida sobre a barra e o tamanho da superfície sobre a qual se deposita a cor.

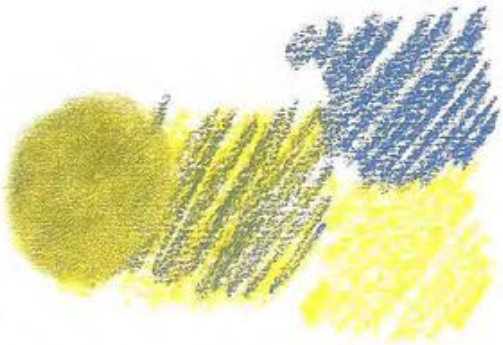
FUSÃO

É a ação mecânica de esfregar com o dedo ou com o esfuminho as cores justapostas ou sobrepostas. Diferentemente do esfumado, a fusão não procura estender a cor e esbater o contorno do colorido. Sua finalidade é a mistura íntima do pó das cores. A fusão e o esfumado podem ser realizados sobre um *dégradé*. Com o esfumado, procura-se eliminar os fortes contrastes de intensidade, diminuindo a espessura da camada. A fusão, por outro lado, mantém mais a densidade da pintura, mas atenuando os saltos de cor ou de tom com a mistura.

Para medir a quantidade de cada pigmento presente na mistura, deve-se controlar a pressão exercida sobre a barra e o tamanho da superfície sobre a qual se deposita a cor. Em seguida, os tons podem começar a ser fundidos.







Com a fusão, o dégradé *adquire maior qualidade e apresenta uma transição mais gradual dos tons.*

Para fundir dois tons, passamos a polpa do dedo indicador por cima de ambos, insistindo em sua mistura.

Técnicas de desenho com lápis de cor

As características dos lápis de cor possibilitam reunir alguns dos recursos mais básicos do desenho e o efeito da policromia numa mesma obra. Com um bom conhecimento do material e uma técnica adequada, as possibilidades de expressão desse material são ideais para praticar, investigar e descobrir a natureza da cor, suas misturas, harmonizações e variações.

Os lápis de cor funcionam basicamente por sobreposição óptica. As diferentes variantes tonais são obtidas com a sobreposição de novas velaturas a uma cor anterior.

UM DESENHO MAIS LINEAR

Os lápis de cor têm características que nos possibilitam desenvolver algumas das técnicas mais básicas do traço linear. O peso e a espessura da linha, sua fluidez e seu caráter experimental, a forma como ela pode ser contínua ou descontínua, tudo isso pode criar ilusões visuais eficazes no desenho. O desenho linear, além de ser a forma mais elementar de desenho, é o fundamento de todas as outras técnicas.

O primeiro passo que todo desenhista deve dar é investigar as variedades de traços para familiarizar-se com eles, antes de começar a trabalhar. Isso pode ser feito com o uso da mesma ponta da mina afilada (para traços finos) ou com sua lateral (para traços grossos).

O desenho puramente linear constitui a abordagem mais difícil: o artista precisa resolver as cores, os tons e as texturas do motivo sem recorrer ao sombreado ou ao *dégradé* tonal. Em mãos habilidosas, a própria linha é capaz de descrever quase todos os efeitos visuais que o desenho pode produzir.

Para dominar as técnicas do desenho com lápis de cor, convém experimentar previamente o traço, verificar o grau de pigmentação do lápis, bem como a dureza e a forma da ponta: se afilada ou em forma de cunha.

A abordagem puramente linear é a mais difícil no desenho. É o início de qualquer obra.

COLORIR DO MENOS PARA O MAIS

A técnica do lápis de cor é condicionada pela intensificação progressiva de tons, matizes e contrastes, sobrepondo-se camadas de cor, ou seja, pintando-se do menos para o mais, o que possibilitará um controle mais eficaz de valores e tendências. Se for feito o contrário, a superfície do papel se saturará rapidamente, impedindo a aplicação de novas cores sobre as anteriores. Além de trabalhar com velaturas, também é possível trabalhar com hachura paralela ou cruzada.

QUANTIDADE DE CADA COR

Cada colorido apresenta um ou vários tons. Esses valores dependem da quantidade de pigmento que se distribui sobre a superfície na qual foi aplicado; essa será a quantidade de cor contida numa mistura. Em cada velatura ou camada tênue se inclui pequena quantidade de cor, mas, em contrapartida, confere-se mais intensidade e opacidade aos grisês anteriores.

SOMBREADOS SEM TRAÇO

Para obter sombreados homogêneos, é preciso escolher uma direção e mantê-la enquanto se traça uma série. Cada traço desenhado deve ser adjacente ao anterior, mantendo-se a mesma pressão por todo o tempo. Assim se produz um sombreado ou colorido homogêneo. Quando a distância que se deve cobrir é grande, colore-se primeiro uma zona pequena. A seguir, acrescenta-se outro colorido adjacente e assim por diante, tentando dissimular as divisões.

A técnica mais habitual no uso dos lápis de cor consiste em desenhar sempre do menos para o mais, começando com grisês muito suaves e terminando com cores mais intensas e contrastadas.

A linha modulada apresenta variantes de espessura obtidas com o giro do lápis de maneira controlada.

O sombreado com volutas proporciona grisês bastante homogêneos sem saltos de cor. Isso possibilita reiniciar o desenho em qualquer ponto sem produzir escalas ou saltos bruscos.

A sobreposição contínua de coloridos cria no desenho com lápis de cor suaves gradações tonais sem mudanças bruscas de cor e com uma atmosfera delicada.

Misturas com hachuras: efeitos ópticos da cor

Os lápis são instrumentos ideais para construir hachuras. Existem muitos tipos de traços e hachuras, de acordo com a intenção que se pretenda conferir ao trabalho. Numa mesma composição é possível utilizar diferentes hachuras, alternadas com sombreados e coloridos. Convém praticar com elas, pois cada tipo de hachura confere um aspecto diferente ao desenho.

As misturas feitas com hachuras distinguem-se dos grisês uniformes por ficarem evidentes os traços da ponta do lápis. Ao se sobrepor uma mistura feita com hachura de duas cores diferentes, obtém-se uma mistura óptica entre as duas cores. Traçamos linhas de diferentes cores, uma junto à outra, ou sobrepomos linhas em ângulo reto para criar a ilusão de uma terceira cor. Como já dissemos, a mistura constituída por hachuras é sobretudo óptica, o que significa que nossa retina fará a mistura quando nos situarmos numa distância adequada.

Dois exemplos de hachura paralela e cruzada. A sucessão de traços se converte em grisês homogêneos quando observados a uma distância adequada.

Os lápis de cor possibilitam muitas misturas; as duas mais comuns são obtidas com a sobreposição de camadas de cor muito suaves, evitando-se fechar o poro do papel e entrecruzando traçados de diferentes cores; com isso, obtém-se uma interessante mistura óptica.

QUE COR DEVE FICAR EM CIMA?

Com lápis de cor, não é indiferente a ordem com que se sobrepõem as cores: a ordem de aplicação de cada cor influi no resultado. Isto porque a composição cerosa das minas dos lápis de cor faz que a primeira camada funcione como reserva em relação às seguintes. Sobrepondo uma cor clara a outra escura, não se obterá o mesmo resultado da sobreposição contrária. Neste caso, a ordem dos fatores altera o produto.

Um exemplo de sombreado cruzado. O cruzado é um dos tipos de hachura mais comuns no mundo do desenho linear. A inclinação e a distância entre as linhas determinam a intensidade do sombreado.

O acréscimo de cores deve ser progressivo, procurando-se deixar o branco do papel transparecer em algumas zonas. As velaturas possibilitam um trabalho muito sutil e pouco contrastado, de grande qualidade estética.

A pressão que exercemos com a ponta do lápis determina o tom.

CONSTRUIR COM VELATURAS

Trabalhar com velaturas pode ser um processo demorado, visto que a técnica implica depositar a cor gradualmente sobre o papel. É importante não exercer pressão demasiada com o lápis, para não saturar o papel.
Assim como ocorre com as aquarelas, o segredo está em fazer que o branco do papel trabalhe a favor. Em vez de aplicar camadas densas, as cores são escurecidas gradualmente, deixando-se visíveis zonas brancas do papel através da trama.

Desenhar sobre esse tipo de fundo com cores claras é uma técnica tradicionalmente relacionada com os efeitos de claro-escuro, nos quais se obtém o contraste entre os objetos iluminados total ou parcialmente e um fundo de cor escura. O resultado final é um desenho esfumado e vaporoso, em que os efeitos de luz iluminam a atmosfera.

BRANCO SOBRE ESCURO

Os efeitos positivos de trabalhar sobre um fundo de cor escura podem ser apreciados no exemplo ao lado. O desenho com lápis de cor adquire interessantes conotações plásticas quando sabemos combiná-los com um fundo de cor escura; os realces se mostram mais intensos, e acentua-se o efeito de claro-escuro, mostrando uma interessante gama de conotações luminosas e expressivas.

PONTILHISMO

O pontilhismo é uma técnica em que as cores são aplicadas sobre o suporte com pequenas manchas de cor pura, de tal modo que, ao se contemplar o desenho a certa distância, a luz refletida em cada uma das manchas individuais se funde no olho do observador, conseguindo-se um efeito unitário. Ao aplicar essa técnica com lápis de cor, podemos obter grande brilho e luminosidade, além de interessante efeito difuso.

A técnica do pontilhismo com lápis de cor é um interessante exercício que proporciona resultados muito surpreendentes para o artista amador.

talvez sejam duas das técnicas complementares mais interessantes do desenho com lápis de cor. Enquanto o tracejado procura a harmonização e a obtenção de um desenho difuso através do traço, o branqueamento pretende obter luminosidade por meio do branqueamento, ou seja, do aclaramento das cores com camadas sobrepostas de branco.

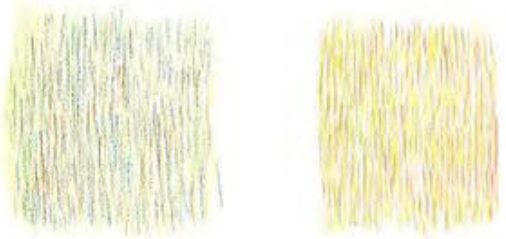
Técnicas de tracejado e de branqueamento

TRACEJADO

A técnica do tracejado é um método por meio do qual se desenha suavemente sobre outra cor com traços suaves, justapostos e sempre na mesma direção, para obter um efeito mais difuso, mais ritmo e sentido harmônico. Para isso, aplicam-se delicados traços direcionais sobre uma cor subjacente, mantendo o punho solto e exercendo pouca pressão. Essa técnica é ideal para intervir sobre um desenho monocromático com lápis de cor, para suavizar as margens pronunciadas de um desenho ou para conseguir suaves transições de luz e sombra.

UM RAIADO CARACTERÍSTICO

Com essa técnica, a superfície do desenho apresenta um raiado muito característico que lembra as barbas de uma pluma. O acúmulo de traços verticais modifica as cores básicas, criando misturas sutis e apagadas, que em alguns casos lembram os pintores impressionistas, como Degas, que utilizou com assiduidade esse método em seus pastéis. Quando toda superfície do desenho apresenta uma gama tonal de igual intensidade e um mesmo raiado vertical, a obra é mais harmoniosa. O tracejado também sugere dinamismo, deslocamento e efeito vaporoso. No exemplo ao lado, o tracejado vertical cria interessante contraste com a ênfase horizontal da figura adormecida.



A técnica do tracejado baseia-se na justaposição de traços curtos e direcionais que conferem textura característica ao desenho.

Depois do estabelecimento dos valores tonais, acrescentam-se mais cores para cobrir por completo os brancos do desenho, exceto nas zonas de máxima luminosidade.
Na técnica do tracejado, o acúmulo de traços modifica as cores básicas, produzindo-se um nítido efeito divisório da cor.

Primeiro devemos resolver o desenho com técnicas tonais e depois aplicar traços de cor branca, saturando o grão do papel.

O branqueamento uniformiza a aplicação da cor; com ele, obtemos tons cremosos, apastelados, cuja textura é bem diferente da textura das cores diretas. Consegue-se clarear seu tom, e ao mesmo tempo a cor adquire outra qualidade.

TÉCNICA DE BRANQUEAMENTO

Por sua composição física, os lápis de cor apresentam uma particularidade: permitem fundir ou atenuar traços, pintando-se com cinzento-claro ou branco sobre outras cores, dando-se ao desenho um aspecto mais harmônico, com um resultado cromático mais suave e menos contrastado.

A técnica do branqueamento consiste em polir, igualar e misturar as cores de uma superfície coberta com grisês; para isso, basta passar por cima um esfuminho, um lápis branco ou uma borracha. Além de misturar as cores, esse processo faz que as partículas dos pigmentos se afinem, produzindo-se no acabamento do desenho uma aparência acetinada e brilhante.

BRANQUEAMENTO DOS TONS

A melhor maneira de trabalhar o branqueamento é aplicar com intensidade a cor branca sobre os sombreados, pois isso faz que as cores iniciais se mostrem mais apagadas, mais apasteladas, ou seja, com tons mais suaves e menos saturados. Com o lápis branco é possível fundir os traços e fazer desaparecer os efeitos próprios do grão do papel. Não é necessário cobrir por completo toda a superfície do papel com tons brancos; também é possível obter *dégradés* que vão das cores vivas e intensas a um tom geral mais esbranquiçado e claro. É preciso ter cuidado ao fazer uso dessa técnica, pois o papel pode rasgar-se com facilidade ao se aplicar a pressão necessária.

Se aplicarmos sucessivas camadas coloridas e branqueamos cada uma delas, poderemos criar uma superfície muito suave e semelhante ao mármore.

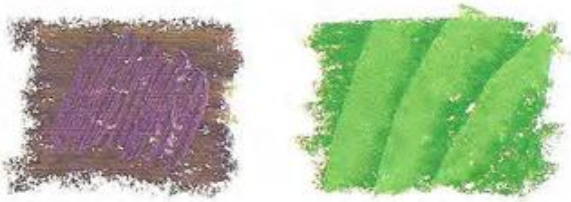
Raspagem ou esgrafito: o empaste

Pintar com lápis de cor sobre papel previamente gravado é um antigo recurso dos ilustradores que muitos profissionais voltam a usar na atualidade. Sobre um papel gravado de antemão, os lápis proporcionam um resultado muito característico.

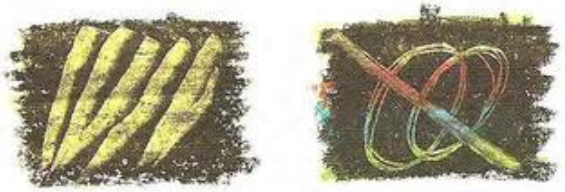
LÁPIS DE COR E ESGRAFITO

A técnica do esgrafito com lápis de cor relaciona-se bem com a impressão deixada pelos sulcos no papel. Usa-se uma lanceta metálica para gravar o papel, traçando-se um desenho invisível sobre sua superfície. Em seguida, sombreamos com traços suaves, sem pressionar demais. O sulco do papel permanecerá intacto e aparecerá como uma linha branca através do tom da cor aplicada. Quando se esgrafia a superfície do suporte, deve-se evitar rasgá-lo; isso significa que quem não dispuser de uma lanceta não deverá utilizar instrumentos aguçados demais. Quem quiser trabalhar com freqüência nessa técnica poderá fabricar lancetas de diferentes espessuras para controlar melhor os resultados. Para conseguir esgrafiar linhas retas, deve-se empregar uma régua metálica, pois a lanceta danificaria a margem da régua convencional de plástico.

Dois casos de esgrafito ou impressão com lápis de cor. No primeiro, trabalhou-se diretamente sobre o papel, por isso a linha resultante é branca. No segundo, esgrafiou-se sobre um fundo tonal, o que produziu uma linha de cor amarela.



O esgrafito com ceras consiste na eliminação de parte da camada colorida com uma lanceta metálica ou com as unhas, para conseguir linhas que confiram variedade gráfica ao desenho.



Nestes exemplos de esgrafito com várias cores foram esfregados diferentes pastéis oleosos, de tal maneira que a linha muda de cor nos sucessivos traços.

A técnica do esgrafito tem grande aplicação prática quando se trabalha com ceras. Então qualquer instrumento é bom para abrir claros, inclusive nossas próprias unhas.

ESGRAFITO COM CERAS

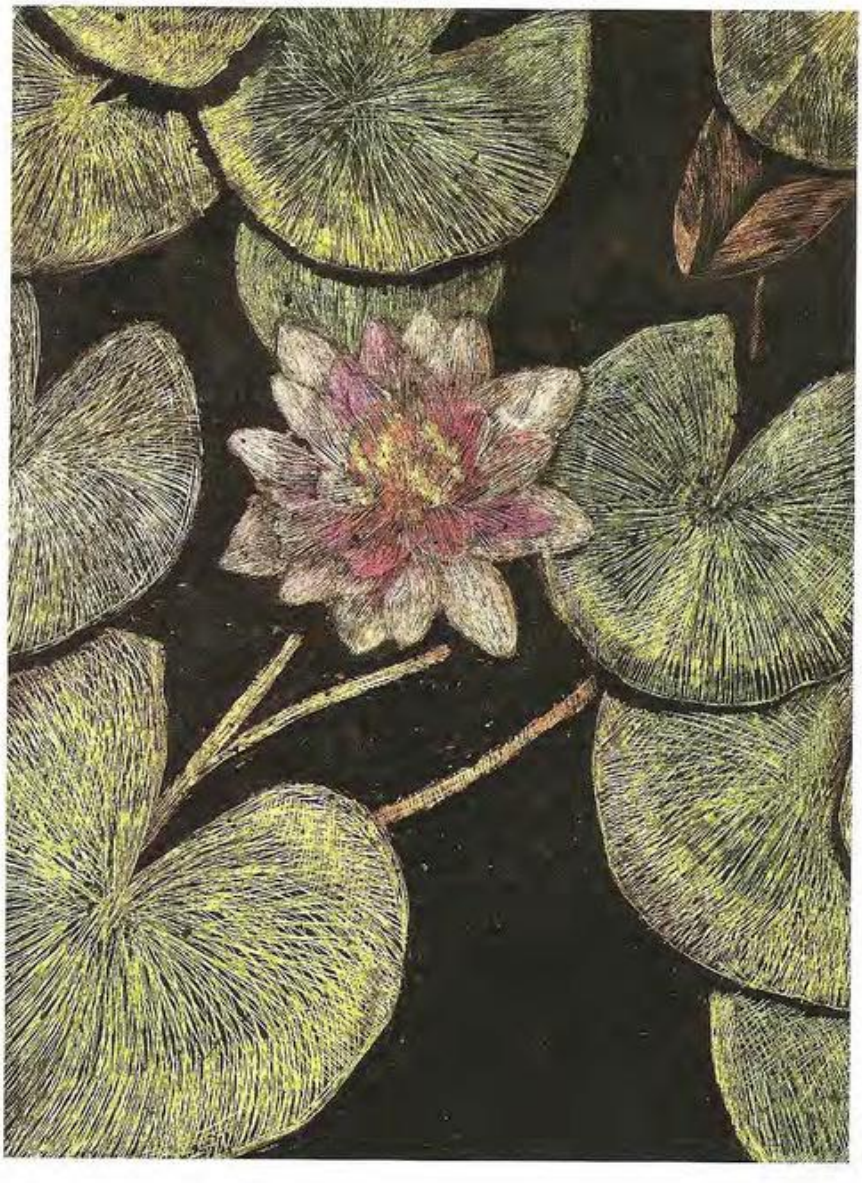
A técnica do esgrafito consiste em construir uma camada de empaste e raspar a superfície com um objeto pontudo. Por sua composição cerosa, os pastéis oleosos possibilitam o desenvolvimento dessa técnica. A cada traço feito com o objeto pontudo, tiraremos a cera da camada superior, que se desprenderá com facilidade, ficando visível o pigmento da primeira camada. Pode-se utilizar qualquer instrumento afiado para criar uma grande diversidade de linhas com esgrafito, desde listras largas até linhas fluidas e sutis.

ESGRAFITO COM VÁRIAS CORES

Trata-se de uma técnica muito habitual no desenho com ceras, que oferece resultados cromáticos espetaculares. Consiste em desenhar diferentes camadas sobrepostas de cor densa e espessa e empregar um instrumento pontiagudo ou aguçado para raspar as linhas através de áreas tonais, revelando as cores ou o papel por baixo. Geralmente se trabalha com cores escuras sobre claras, de tal maneira que, ao raspar, as cores claras se revelam, formando um desenho que lembra muito as técnicas da xilogravura.

1

2



3

1. Para realizar um esgrafito com várias cores usando ceras, primeiro delineamos o desenho de maneira bastante simples. É preciso evitar os detalhes, pois eles ficarão cobertos por uma densa camada de cera.

2. Cobrimos todas as zonas do modelo com manchas espessas de pastel oleoso de cores vivas. O grau de definição não será muito elevado. Em seguida, cobrimos a camada de cor inicial com uma densa camada de cera preta. Usa-se apenas a pressão necessária para conseguir um revestimento completo.

3. Agora podemos esgrafiar o revestimento preto com um estilete para deixar descobertas as cores de baixo. Não devemos nos esquecer de controlar a direção do traço para conseguir o efeito desejado. As zonas mais escuras são preservadas.

Passo a passo

O ARTISTA TRANSFORMA EM OBRA DE ARTE A CONCEPÇÃO DE SUA EXPERIÊNCIA. COM O EXERCÍCIO CONTÍNUO, APRENDE A USAR SEUS PRÓPRIOS MEIOS. AS REGRAS PARA UMA ÚNICA OBRA SE FORMAM DURANTE O TRABALHO E POR MEIO DA PERSONALIDADE DO CRIADOR, DE SUA TÉCNICA E DO FIM QUE TEM EM MIRA.

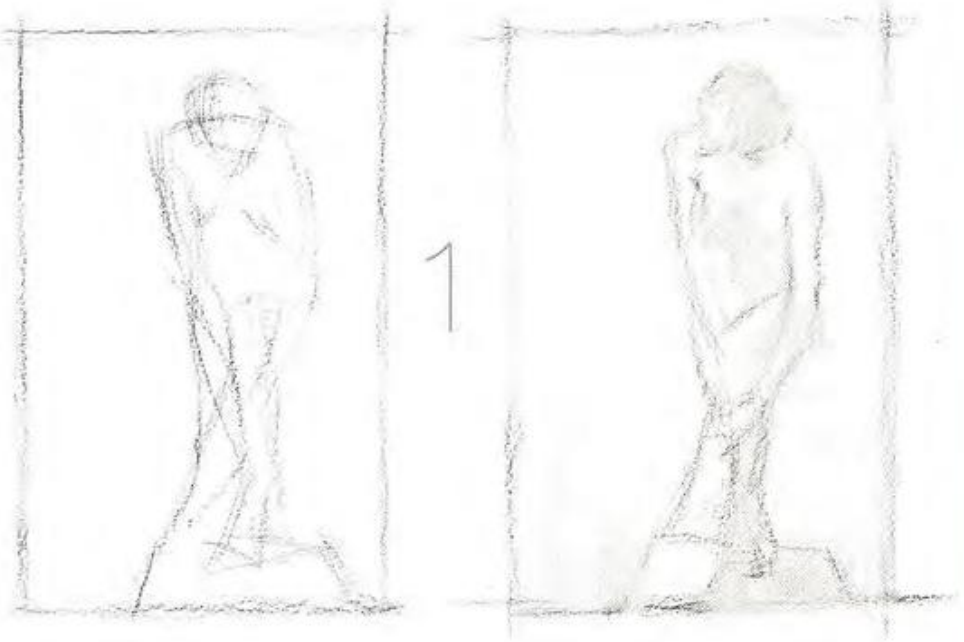
Emil Nolde. Jahre der Kämft, *Flensburg, Christian Wolff Verlag, 1965.*

Desenho de uma figura nua com carvão

Apesar de parecer um material sujo e de difícil conservação por suas características pulverulentas, a capacidade do carvão para refletir as gradações tonais é tão grande, que vale a pena aprofundar-se na aprendizagem de sua técnica. O carvão é difícil de manipular em desenhos de formato pequeno; por isso, trabalharemos em uma folha de tamanho grande, montada sobre um suporte rígido. O modelo é um nu feminino com interessantes contrastes de luz e sombra, parcialmente iluminado de frente com efeitos de claro-escuro. Nesse exercício, elaborado por Carlant, utilizaremos a ponta do carvão para realizar os traços finos, o carvão plano para introduzir as grandes áreas de tom e os dedos para criar as variações de intensidade tonal.

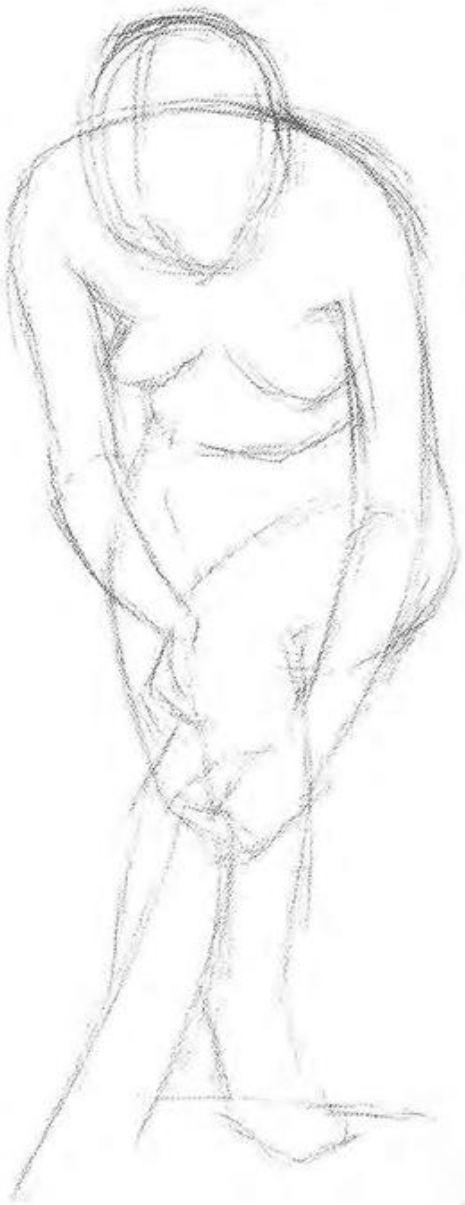
1. Os dois esquemas iniciais têm caráter orientador: situam as formas do modelo em sua correta proporção e delimitam os contornos da figura. Para começar, realizamos dois esboços rápidos enquanto observamos atentamente o modelo. Neles devemos não só tentar registrar a forma da figura, mas também captar corretamente a pose. Uma forma oval para a cabeça, linhas arqueadas para a altura dos ombros, para a posição dos braços e para o apoio das pernas. No segundo esboço, analisamos com sombreados esfumados a incidência da luz sobre a modelo.

Uma boa ajuda para desenhar a figura bem-proporcionada consiste em estabelecer a relação entre as diferentes partes do corpo por meio de figuras geométricas articuladas.



1

2



2. Situamos as formas na proporção correta e preparamos os contornos trabalhados de maneira bastante linear e esquemática; o importante é representar os principais volumes. O desenho deverá ser bastante linear, concentrando-se basicamente nos contornos da figura com traços firmes, sem titubeios. A figura deve ser vista em termos de formas simples que se amoldam e relacionam entre si.

É muito comum apagar quando se trabalha com carvão. Na maioria das vezes, apaga-se para dar mais precisão à forma, já que os traços apagados deixam na tela vestígios que possibilitam guiar o desenho posterior.

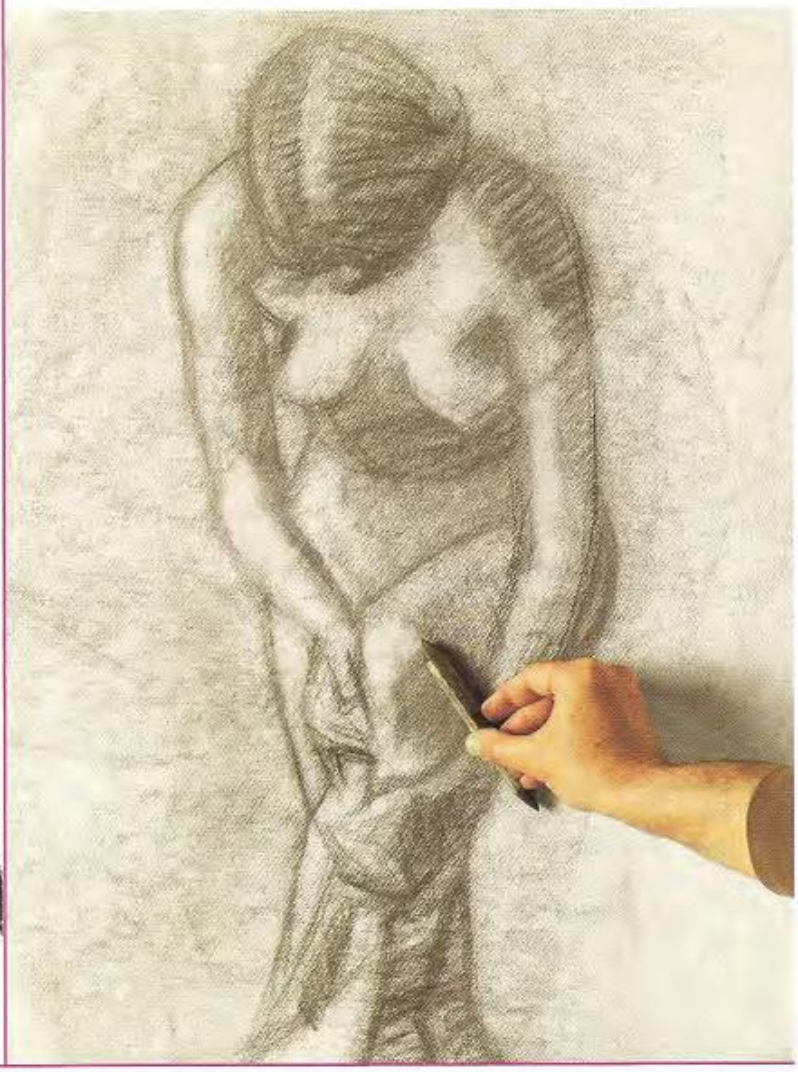
3

3. Apertando mais com a ponta da barra de carvão, damos maior precisão aos perfis da anatomia, descrevendo com mais exatidão as formas dos membros. Para analisar melhor a pose, traçamos uma série de linhas: a diagonal dos seios é um indício de que existe uma ligeira inclinação do corpo para a direita, o que significa também que um ombro deverá aparecer em posição mais elevada que o outro. As proporções devem ser estabelecidas cuidadosamente e têm importância fundamental para que o equilíbrio da figura seja correto, especialmente nas figuras em pé.

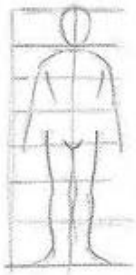
4

4. Com a ponta da barra de carvão fazemos um primeiro sombreado contrastado, tudo com a mesma intensidade, preenchendo e delimitando claramente as principais sombras escuras e certificando-nos de que o relevo das formas está assumindo o aspecto adequado. As partes mais claras da pele da modelo precisam ficar totalmente desprovidas de traços. O perfil feito com traços grossos e reforçado com as áreas de sombra confere solidez à figura.

Se no princípio foram divididas duas zonas básicas de luz, agora essas zonas devem ir-se afirmando até que se chegue ao ponto exato das luzes. O modo mais eficaz de obter tons médios consiste em esfumar e misturar os traços intensos da etapa anterior com os dedos ou com um esfuminho. As zonas de luz e sombra se encontram bem indicadas, o que facilita o modelado. Este é obtido, basicamente, por meio de um *dégradé* tonal.



Muita gente tende a desenhar grande demais a parte superior da figura, sem reparar que, no cânone clássico, a cabeça representa aproximadamente a sétima parte da altura da figura, e que a altura das pernas representa a metade do corpo.

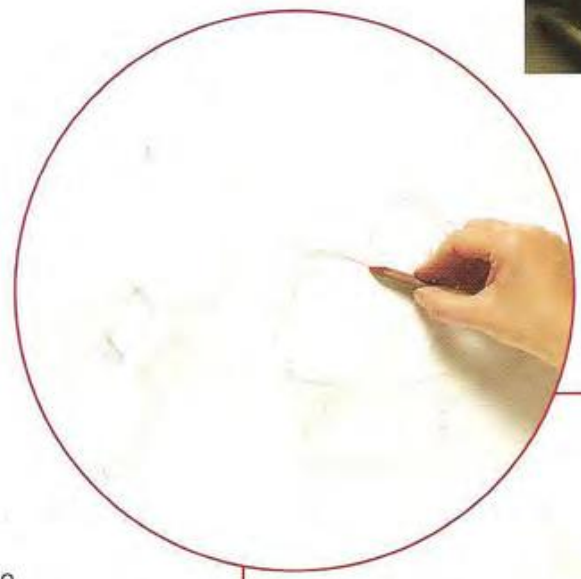


5

5. Nessa fase, completamos o processo de tirar e pôr carvão e de modificar as linhas do contorno com a finalidade de criar formas mais precisas. Procedemos ao estabelecimento progressivo de valores tonais, conjuntamente com a intensificação de todas as sombras, até conseguir um bom efeito de modelado. Este deve contribuir para representar o volume do corpo e a rotundidade das formas.

Natureza-morta com sanguina

A sanguina é um material monocromático muito interessante. Sua gama de tonalidades é ampla, mas, graças à cor, esse material é muito mais suave e cálido que o carvão, proporcionando muita mais luminosidade ao desenho. Neste exercício, realizado por Mercedes Gaspar, ilustraremos a forma de dar relevo a uma natureza-morta, utilizando a técnica do modelado com sanguina com base no *dégradé* e no esfumado. Deve-se prestar atenção às mudanças da direção das luzes, das sombras e dos reflexos, pois esses fatores é que descrevem a forma e a curvatura das superfícies dos objetos.



1

1. Esboçamos primeiro as formas básicas do modelo com um esfuminho manchado com sanguina. Esse é o meio perfeito para buscar a forma sem entrar em detalhes, manchando o papel, traçando alguns perfis orientadores e buscando os tamanhos e as inclinações dos objetos. O desenho com o esfuminho tem a vantagem de ser facilmente apagado em caso de erro.
O início do desenho requer certa destreza; mesmo uma forma tão simples como uma maçã ou um prato deve ser desenhada com a máxima atenção, com linhas sintéticas e sem titubeios, visto que qualquer pequena irregularidade torna-se logo visível. É preciso insistir nos contornos, apagando-os e repetindo-os, se necessário, até que se ajustem com a máxima correção.

2

2. Com a barra plana desenhamos as zonas de sombra. Os primeiros sombreados devem ser pouco matizados; devem separar os diferentes planos no desenho, além de dar-lhes corpo. Deixamos sem manchar as zonas mais luminosas. Depois passamos o dedo sobre seu contorno para fundir o perfil do traço sobre o papel.

3

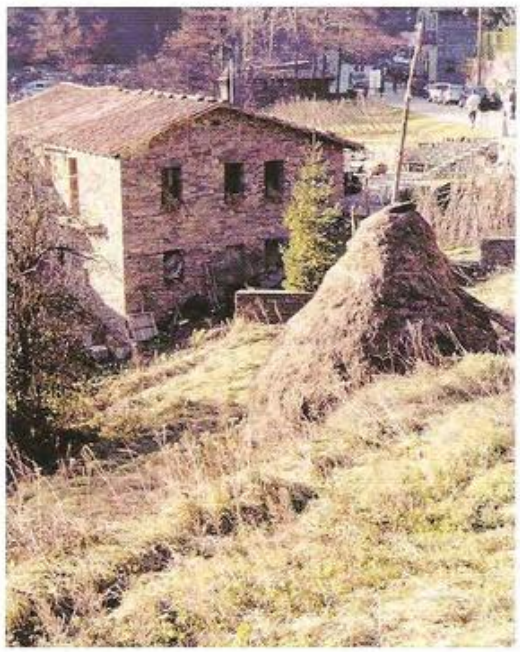
3. Completados os primeiros valores tonais, podemos começar a elaborar os tons médios e a modelar as formas com gradações tonais e esfumados. Com a sanguina fazemos traços suaves e insistentes nas zonas onde deverá ser intensificado seu tom avermelhado.

É normal que, ao se realizar o modelado, a sanguina ultrapasse os limites dos objetos. Nesse caso, devemos apagar as manchas exteriores e traçar de novo o perfil do desenho.

4

4. Os grisês e os traços anteriores são esfumados para se obter mais claridade na relação entre luzes e sombras e também para que a forma e a textura de cada um dos componentes do quadro se destaquem com solidez. Como se pode ver, o modelado não se mostra pesado, porém bem ligeiro e difuso, graças às atraentes tonalidades da sanguina.

Com a ajuda de Esther Llaudet, resolveremos agora uma cena rural com a técnica do apagamento. A única diferença entre esse procedimento de desenho e os outros está no fato de que os traços são apagados, e não acrescentados. Procuramos as zonas mais iluminadas e apagamos o grisê do fundo para obter tons mais claros ou, até, o branco puro. O modelo é uma interessante vista rural. O desenho com borracha é especialmente indicado quando o tema apresenta grandes contrastes de claro-escuro.



Técnica do apagamento: desenhando realces de luz

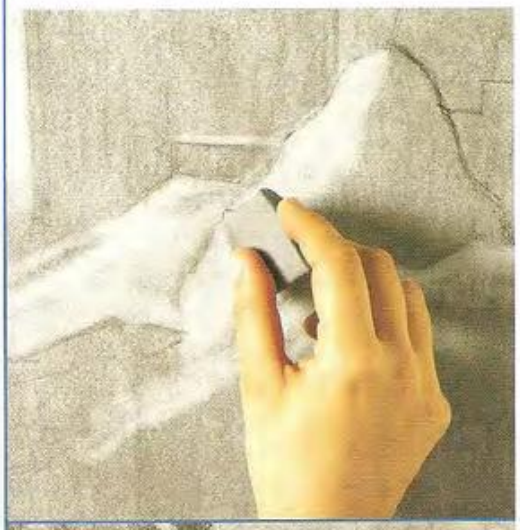
1

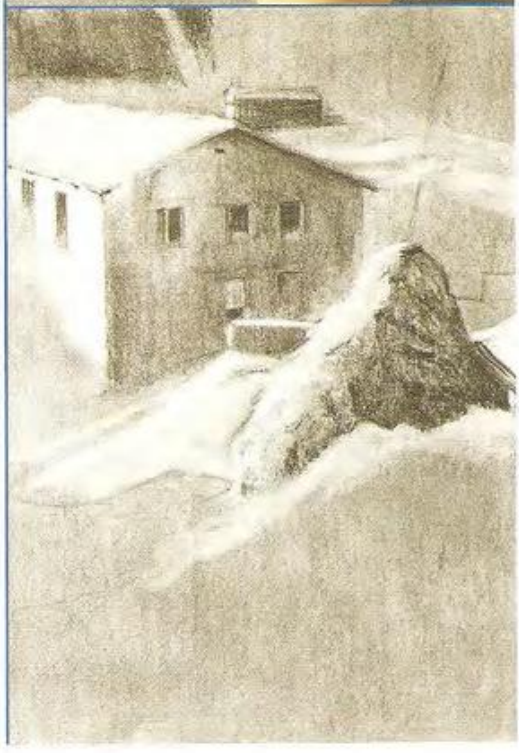
1. Preparamos o fundo tonal, cobrindo o papel de maneira uniforme com grisês feitos com a lateral da barra de carvão. É importante trabalhar todo o plano ao mesmo tempo caso se pretenda obter um fundo homogêneo. Em seguida, esfregamos a superfície com um esfuminho para eliminar o vestígio de traços e para que a superfície final fique totalmente homogênea.

2

2. Desenhamos o contorno das formas do modelo de maneira muito sintética, sem exercer pressão demasiada. É importante prestar atenção especial nessa fase do desenho, pois todas as etapas posteriores dependerão dos resultados obtidos nesse ponto. Precisa-se evitar que um excesso de apagamentos ponha a perder as formas do modelo.

3

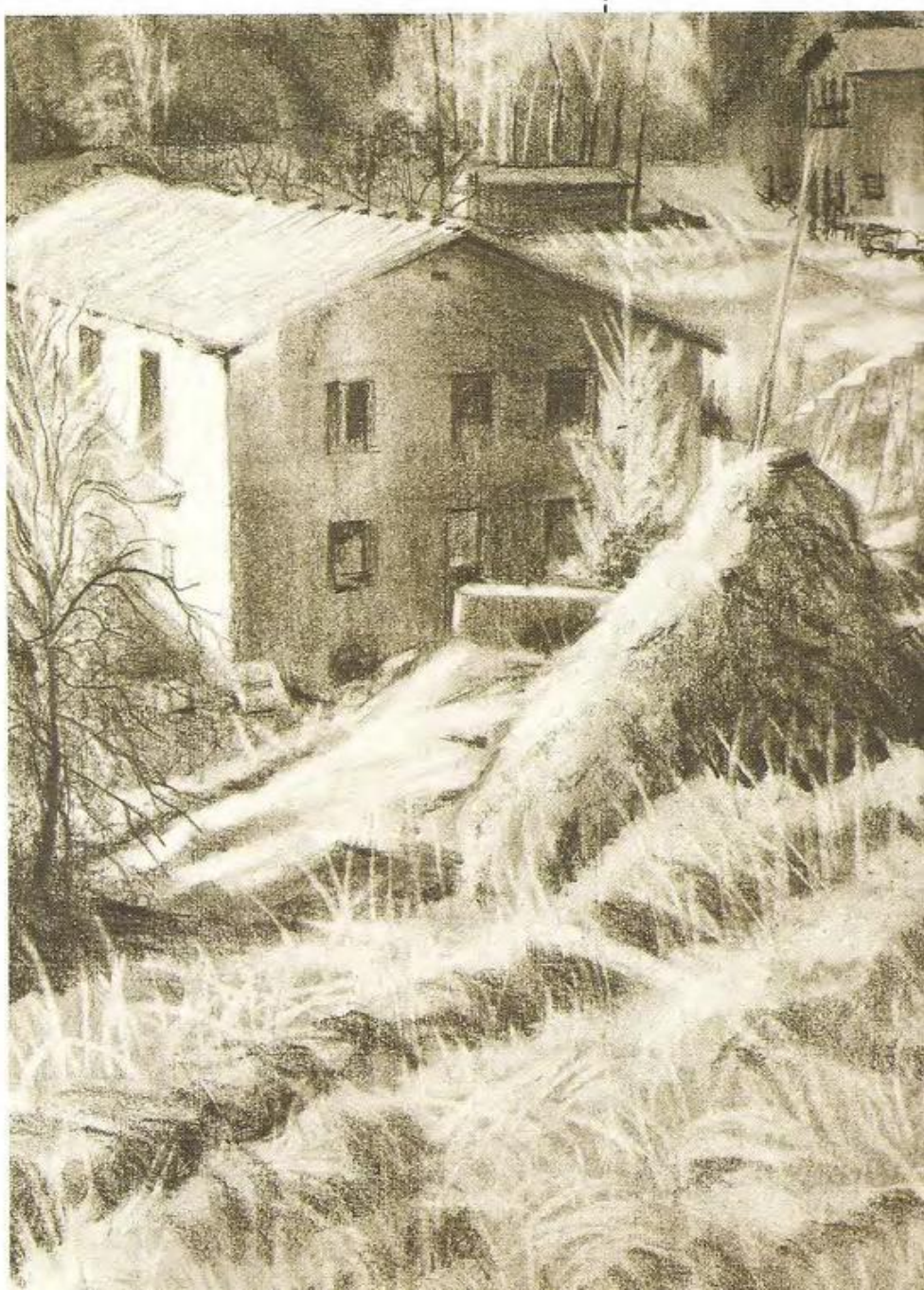




3. A vantagem do trabalho com borracha é que os brilhos ficam integrados na imagem desde o primeiro momento; além disso, os tons podem ser acrescentados e apagados até que se ajustem à imagem.
Devemos combinar o trabalho da borracha com o da barra de carvão. O apagamento corresponderá às zonas mais claras; a cor de fundo constituirá os tons intermediários, e os traços de grafite incluídos serão as zonas mais sombreadas. Aplicando um sombreado exatamente ao lado de uma zona apagada, verificamos que, por contraste, esta última se destaca muito mais.

Utilizada como material de desenho, a borracha pode criar limites e bordas completamente retas, utilizando-se um pedaço de papel como máscara.

4



4. O desenho acabado se transformou numa composição vivaz e interessante. Para obter as texturas da vegetação, convém modificar o ângulo do traço que fazemos com a borracha, ou então entrecruzar os traços do apagamento.

Paisagem sobre papel de tom cinzento

Como se pode verificar nesse exercício de Gabriel Martín, desenhar sobre papel cinzento possibilita combinar os sombreados com os realces de branco, o que repercute na apreciação do volume e na textura da vegetação. A textura dos elementos da paisagem varia de acordo com a distância em que o espectador se encontre: quanto mais distante a vegetação, mais uniforme será sua textura; nos planos mais próximos, os detalhes da vegetação se tornarão mais evidentes. Não se trata de um desenho de pronunciado caráter realista; seu interesse está na composição e no estudo da luz.

1

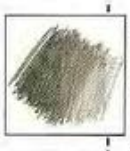
1. Definimos os principais elementos da paisagem com traços simples, feitos com um lápis macio de cor preta, determinando tamanhos e proporções. Essa primeira fase do desenho é de grande importância para o restante da composição, pois se trata da distribuição dos pesos do quadro como principal efeito de equilíbrio na composição. Quando considerarmos que a situação de cada um dos planos está correta, reafirmaremos o desenho com um traço muito mais seguro.

2

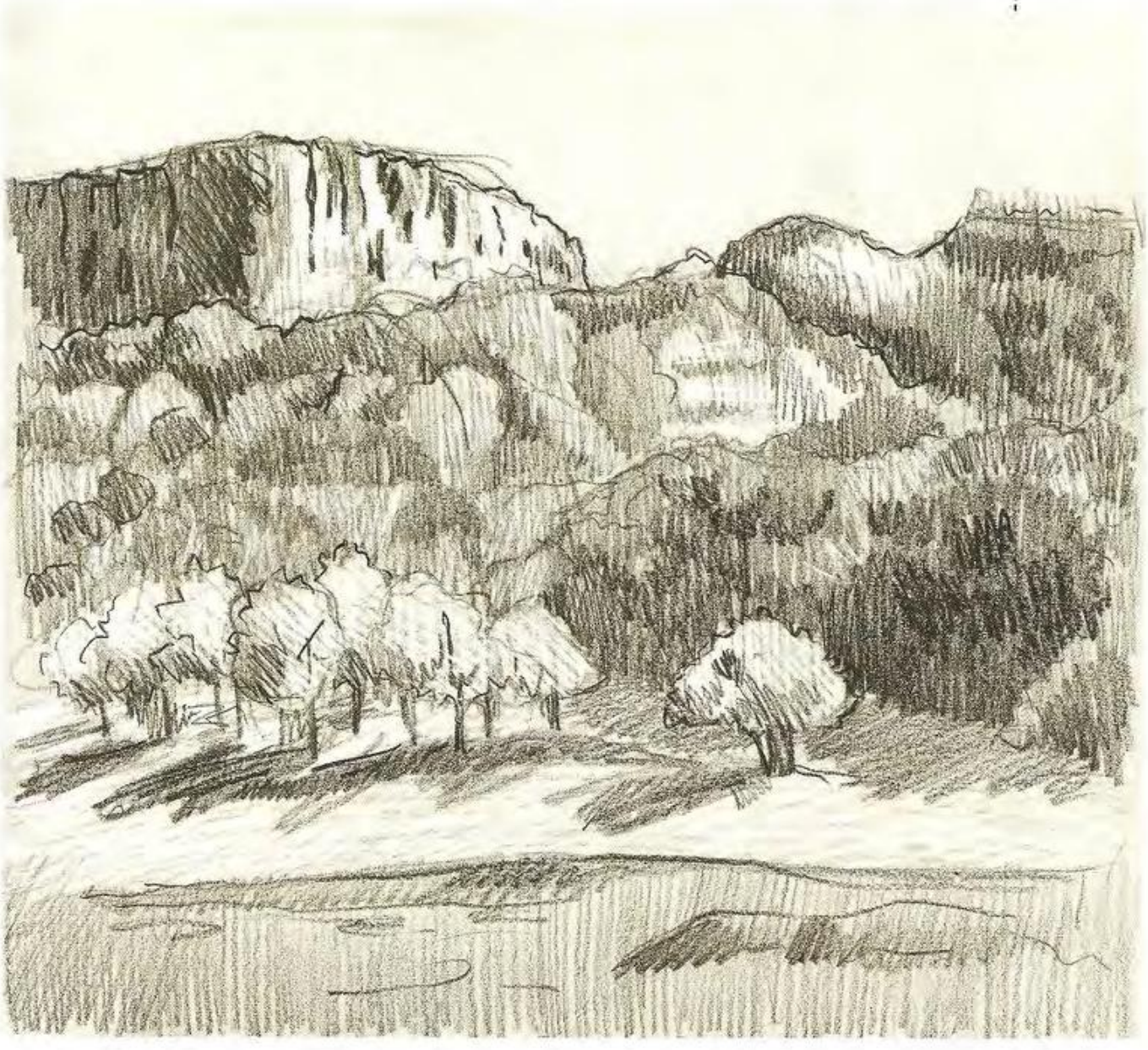
2. Criamos as sombras com pequenos traços de diferente intensidade, segundo a zona. Nessa fase não interessa obter escuros demasiadamente intensos; importa muito mais a consecução de cada uma das zonas de tons intermediários. As partes mais escuras são obtidas com o acúmulo desse tipo de traço, ou seja, sobrepondo o mesmo traço tantas vezes quantas forem necessárias, até se chegar ao tom desejado.

3. Terminamos o desenho realçando com um lápis branco as zonas mais iluminadas da paisagem. Em vez de nos concentrarmos nos detalhes e nos matizes, devemos resumir sua visão num conjunto de massas ou zonas de luz e sombra que se combinam e justapõem. Os realces de branco desempenham papel fundamental para completar a definição da textura da vegetação do primeiro plano. O resultado é uma paisagem em que se destacam com clareza as partes mais significativas.

3

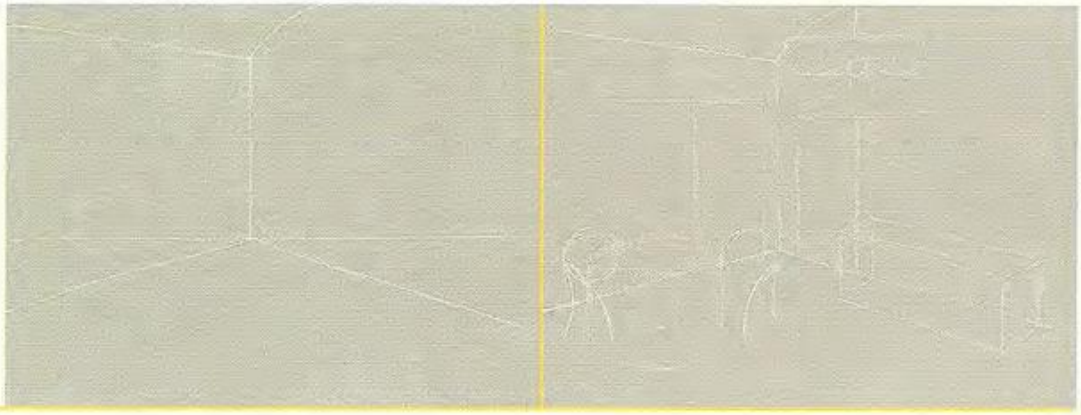


Alguns traços brancos se sujam ao se sobreporem aos pretos. É fundamental levar em conta esse fator quando se desenha sobre um sombreado saturado, para aproveitá-lo no sombreado e no modelado dos volumes.



Interior com a técnica do branco sobre branco

A técnica do branco sobre branco consiste em desenhar com giz pastel e lápis macios sobre um fundo tonal. Com esse método de trabalho monocromático, aplicado neste exercício de Gabriel Martín, podemos construir o modelo sem nos preocuparmos com a cor local e com as sombras, concentrando nossa atenção na representação dos efeitos luminosos. Trabalhar com branco sobre branco é desenhar a luz.
O modelo selecionado é um interior com luz mista, ou seja, uma combinação de luz diurna e artificial. A escolha do enquadramento, a escassez de mobília e a ausência de motivos ornamentais de grande relevância facilitam a compreensão do espaço pelo artista e a resolução das texturas e dos volumes.



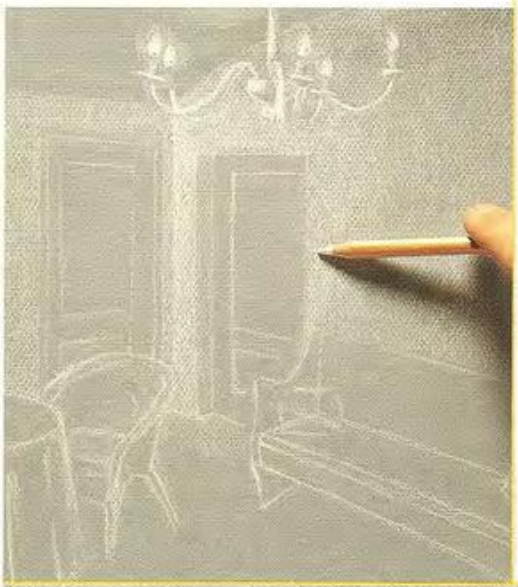
1

2

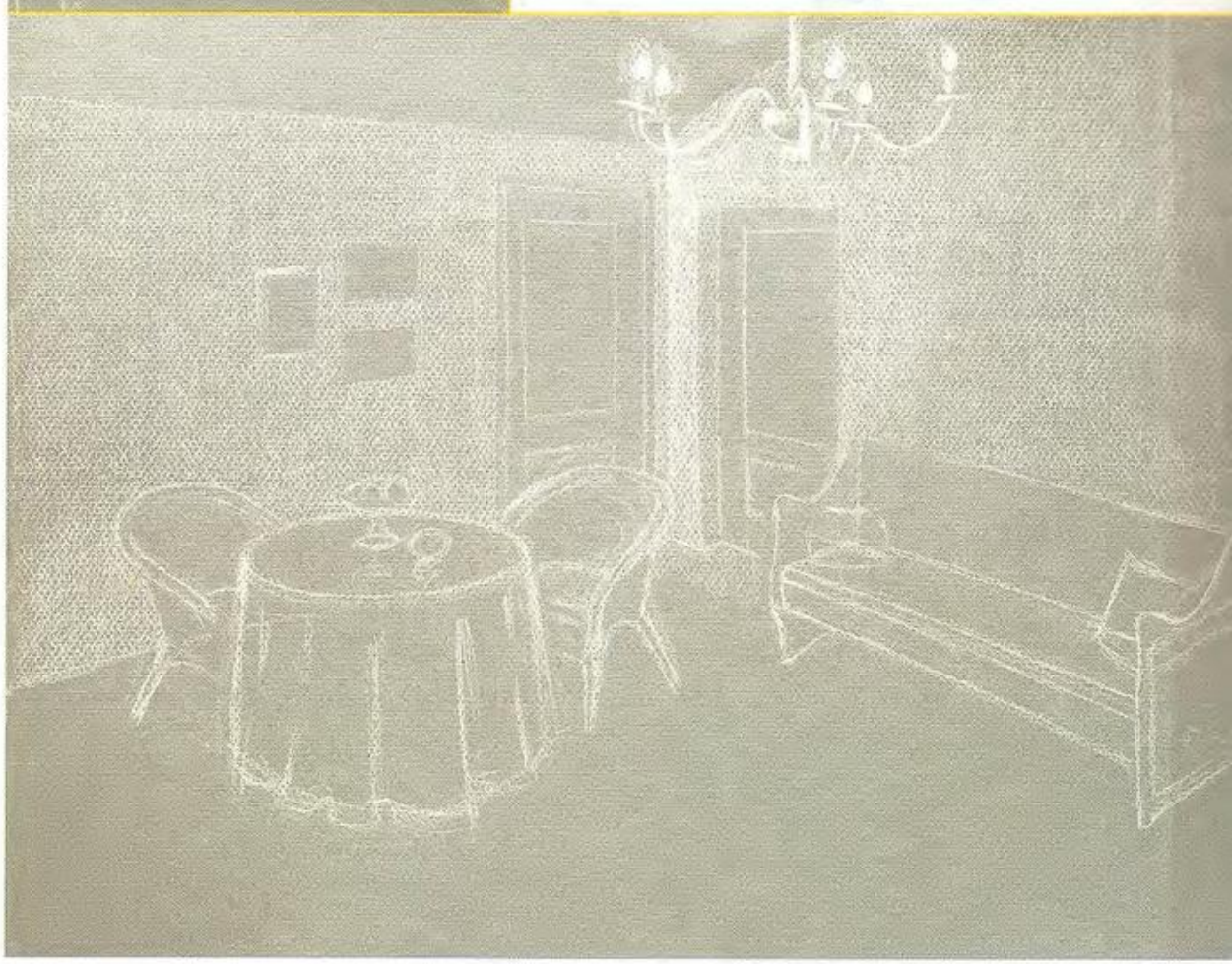
1. Primeiro se deve delinear a perspectiva do interior. Para isso, traçamos uma linha do horizonte que se encontrará um pouco abaixo da metade da folha. Depois de situar um ponto de fuga, projetamos duas diagonais que serão o limite inferior das duas paredes. O esquema é concluído com o traçado de outra diagonal e de uma curva para delimitar o teto abobadado. Para situar os móveis no espaço do aposento, o melhor é considerá-los como se fossem formas geométricas simples. Lembre-se do método de desenhar como se os objetos fossem transparentes.

2. Reforçamos as formas básicas levando em conta o efeito de perspectiva oblíqua com o canto do aposento claramente definido. Para isso, utilizamos um lápis de giz pastel branco com ponta bem afiada.

3

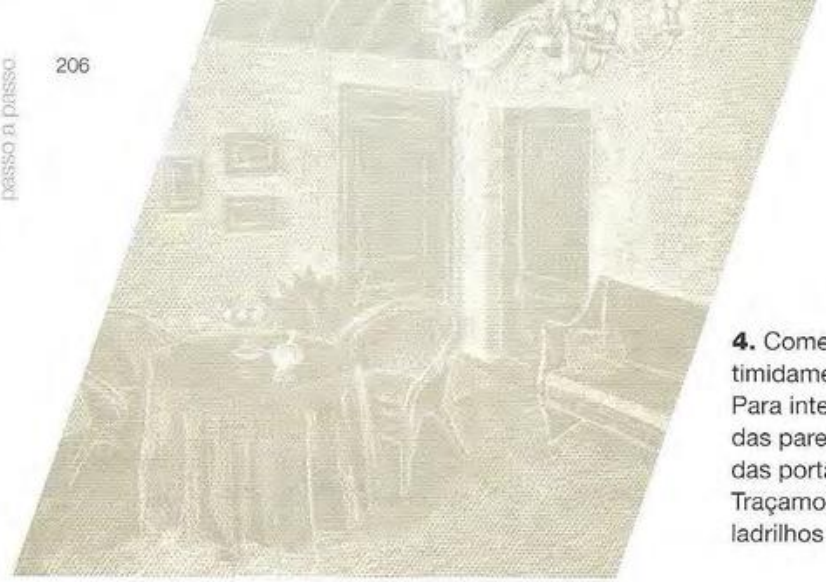


3. Cobrimos com suaves grisês as paredes, a fim de elaborar os primeiros tons do conjunto. A pressão será a mínima possível, e devemos evitar as hachuras. Os tons devem ser homogêneos e regulares. Trabalhamos com suavidade para atenuar o impacto do traço nas paredes do fundo. Em seguida, pressionando mais com o lápis de giz pastel branco, desenhamos os braços curvilíneos do lustre que pende do teto. Resolvemos as lâmpadas com um branco absoluto, ou seja, com traços muito saturados, rodeando-as de uma suave auréola que indique que estão acesas. À medida que avançarmos no desenho e aumentarmos o tom, também deveremos ir intensificando a luz irradiada pelas lâmpadas.



É conveniente trabalhar com a ponta do lápis um tanto lateralizada, pois do contrário os traços poderão sair intensos demais.

4



4. Começamos a sombrear, porém timidamente, as pregas da toalha da mesa. Para intensificar e matizar os tons de branco das paredes do fundo, contornamos a forma das portas e dos móveis do aposento. Traçamos as linhas da perspectiva dos ladrilhos do chão e do teto abobadado.

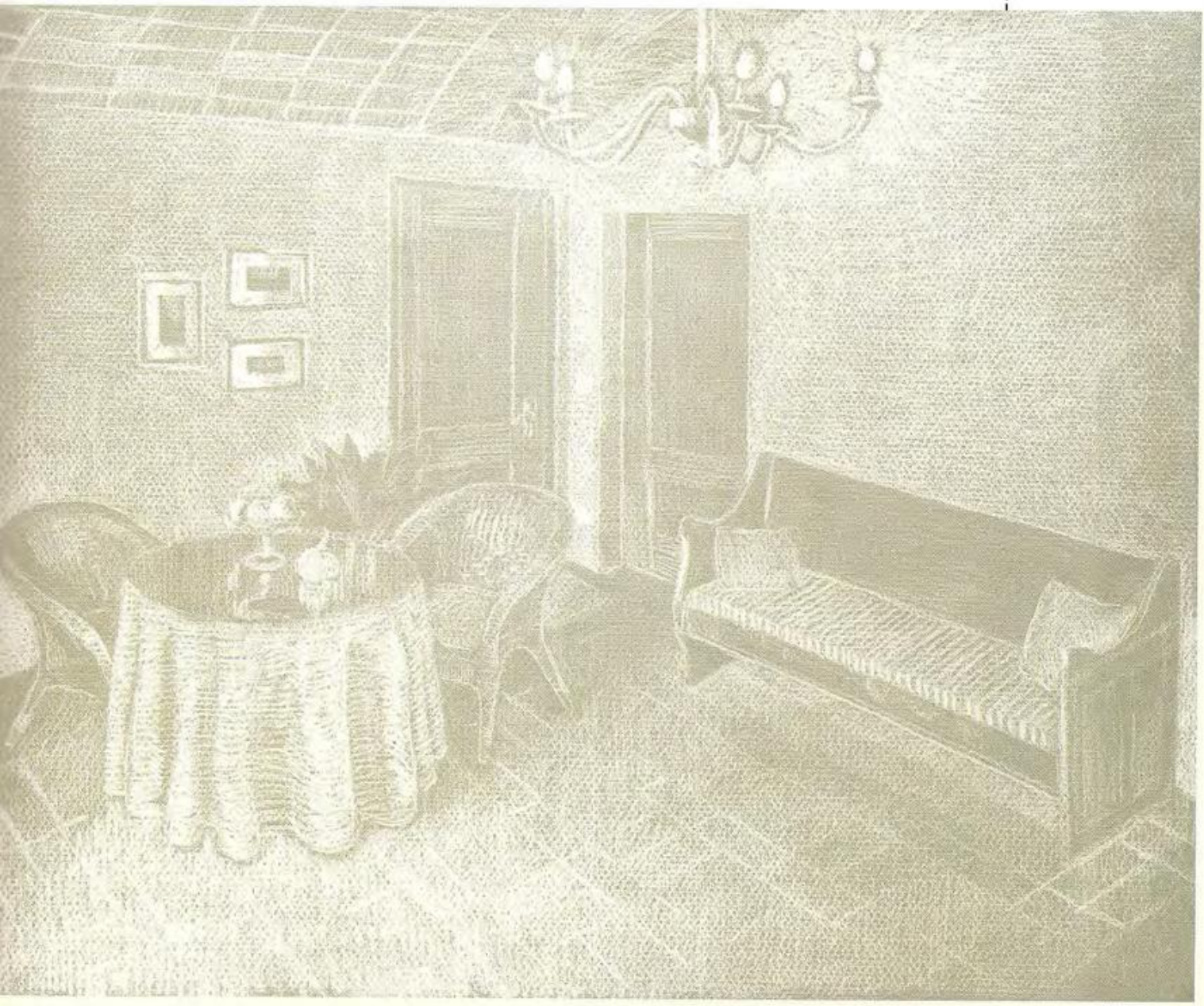
5. As formas não aparecem repentinamente, mas de maneira gradual, descritas pelos valores tonais das zonas iluminadas, insistindo-se com novos sombreados sobre os anteriores. Dessa maneira, obtemos um desenho muito difuso, em que o perfil da mobília se integra perfeitamente ao ambiente.
Para que os brilhos de luz não se destaquem em demasia, é preciso que mantenham coerência com os tons gerais, sem saltos excessivos. Os realces não produzem efeito quando dispersos de maneira gratuita por todo o quadro, mas sim quando localizados nas zonas que contribuam para aumentar o contraste e realçar o efeito de volume.

5

6. Os valores tonais das cadeiras são mais lineares e seguem o desenho da trama do vime. Os contrastes do drapeado da mesa são mais trabalhados e apresentam uma hachura visível, com o objetivo de distinguir as texturas dos diferentes materiais.
O grisado das portas deve ser mínimo e seguir a direção dos veios da madeira.

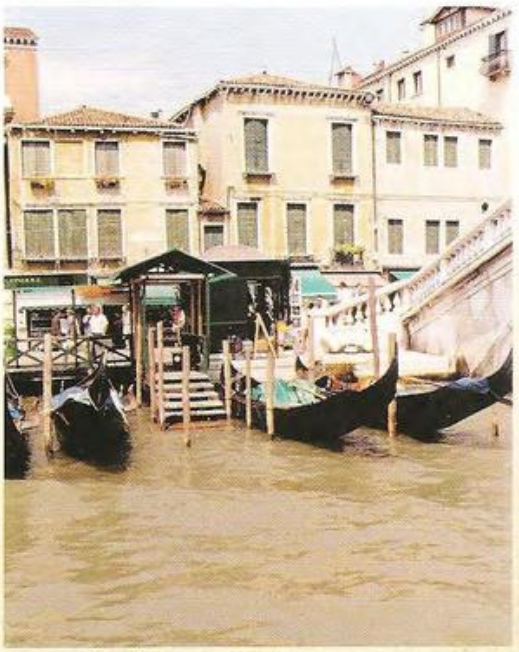
Os traços radiais contribuem para criar o efeito de expansão de luz produzida pela lâmpada acesa.

6



"Técnica com três cores": um desenho com qualidades pictóricas

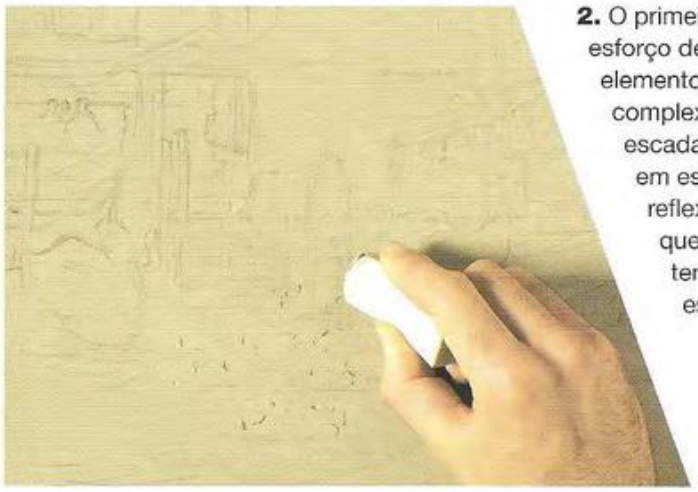
a "técnica com três cores" requer o uso de três cores diferentes de giz pastel para a resolução dos tons intensos, médios e os realces de luz no desenho sobre um fundo de cor. O exercício seguinte, realizado por Óscar Sanchís, é uma inspirada combinação de giz pastel colorido e fundo colorido para obter um desenho de qualidades pictóricas. O motivo é um recanto pitoresco de Veneza, escolhido pelas formas simples da composição e pela variedade e qualidade de variações de luz que apresenta.



1

1. O papel escolhido para esse exercício é de cor marrom e grão médio. Começamos traçando as principais linhas do modelo com um lápis de grafite. Em seguida, com traços esquemáticos, desenhamos as casas situadas no último plano. A construção deve partir de formas geométricas, conferindo aspecto inacabado e pouco preciso.

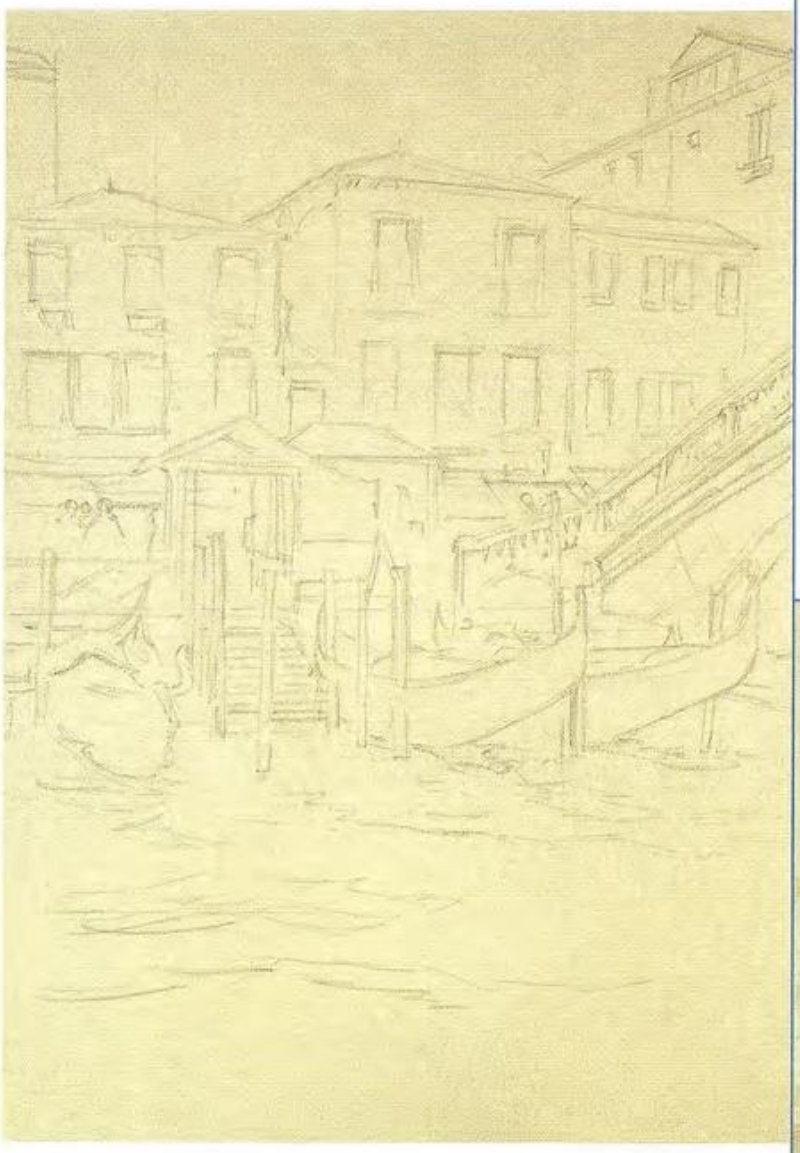
2



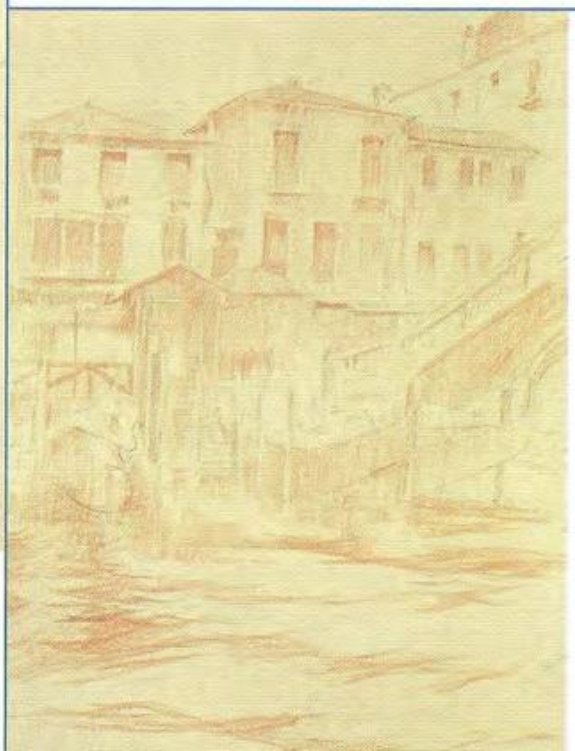
2. O primeiro plano exigirá mais esforço de nossa parte, pois contém elementos arquitetônicos mais complexos, como barracas, escadas, balaustradas, formas em escorço das embarcações e reflexos destas na água. É provável que com certa freqüência tenhamos de retificar as linhas estruturais com borracha.

Respeite os claros do papel, pois dessa maneira a cor marrom que serve de fundo também intervém ativamente na composição da obra.

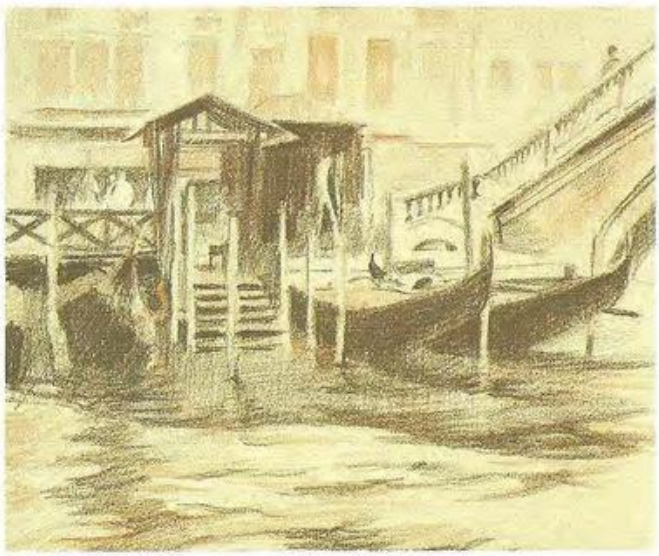
3. O desenho dos contornos deve ficar aberto, sem a união completa das linhas, para se ter a opção de arredondar e definir melhor as formas com sombreados.
Fazemos um primeiro sombreado com sanguina, que servirá para incluir no desenho uma segunda gradação de tons intermediários. Com traçados muito suaves, como se se tratasse de cortinas pouco contrastadas, fazemos as sombras nas fachadas das casas e na água, procurando não as deixar intensas demais. O bom resultado da sanguina decorre especialmente da calidez e suavidade que dá ao desenho.



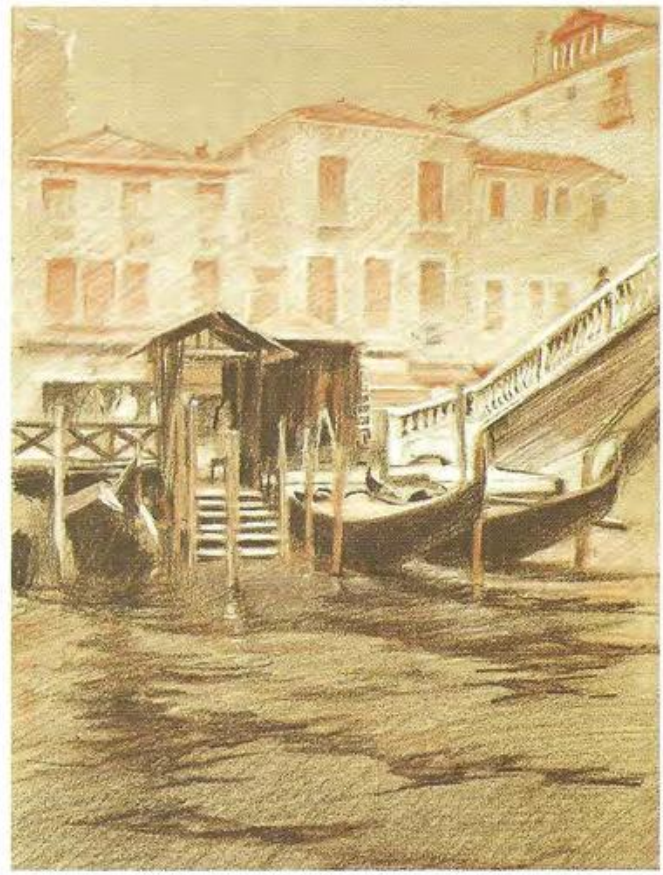
3



4



4. Fazemos as sombras mais intensas com um lápis de giz pastel de cor bistre, com discretos sombreados e *dégradés* cuja intensidade deverá ser diferente segundo a zona. As partes mais escuras das embarcações são resolvidas com um acúmulo de séries de traços. Enquanto desenhamos, vamos passando suavemente o dedo por cima dos traços para integrá-los melhor com o fundo do papel.

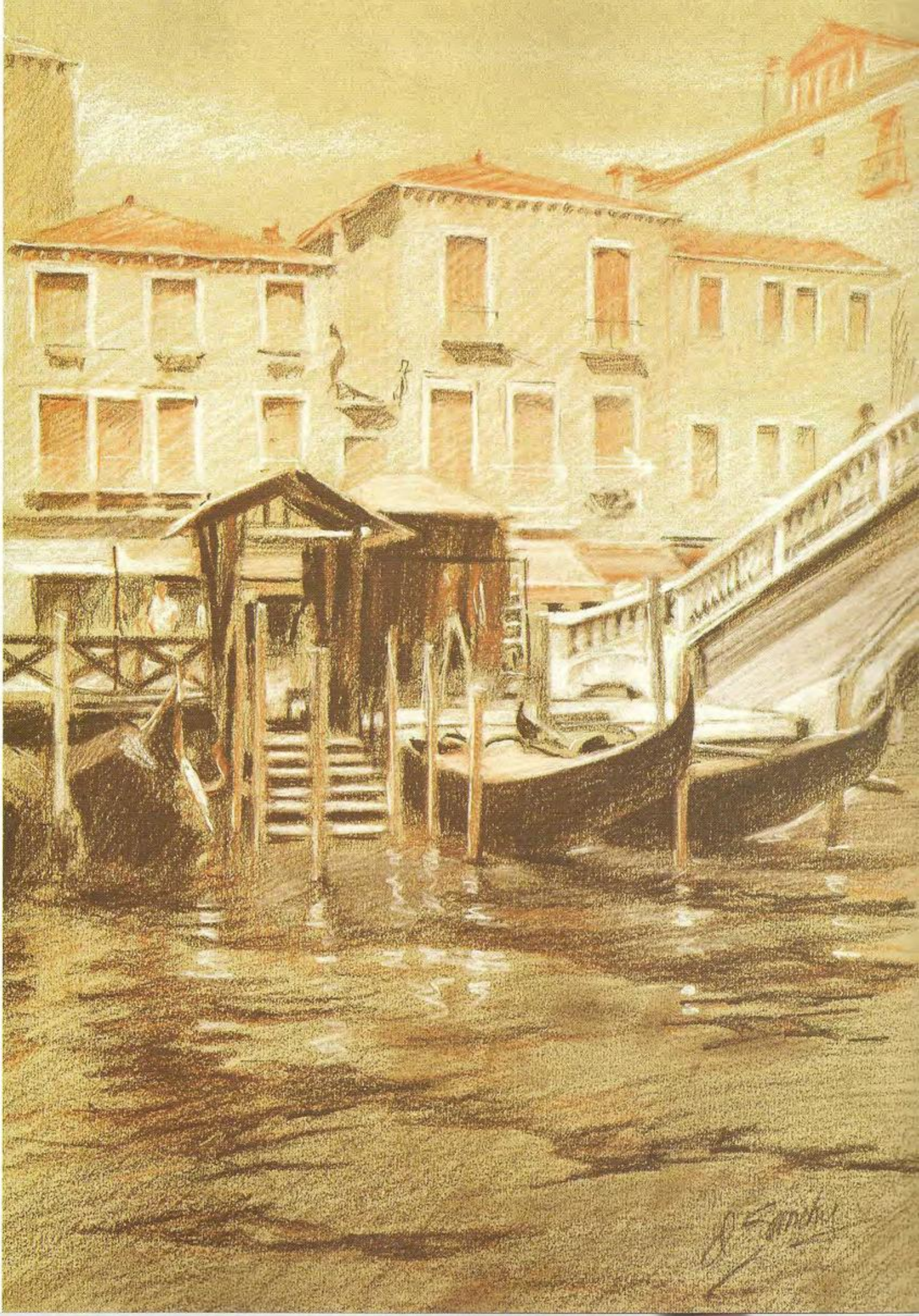


5

5. Com giz pastel branco acrescentamos os claros como realces, de tal maneira que o contraste entre claros e escuros seja máximo. Realçamos os tons mais claros das embarcações e definimos a balaustrada da ponte. Com o mesmo giz pastel branco, aplicamos um tênue traçado inclinado que, tal como uma velatura, enriquece as fachadas das casas e cria uma maior perspectiva atmosférica.

Para evitar borrar o desenho com o atrito da mão, pode-se apoiá-la num papel que evite o contato com a superfície desenhada.

6. Depois de situadas todas as cores, vamos avançando no modelado de todo o conjunto, traçando e esfumando, acrescentando luzes, sombras e novas cores até chegarmos ao estado final. As possibilidades da "técnica com três cores" são extraordinárias, como se pode ver no desenho acabado.



Como usar o esfuminho: uma mancha desmanchada

1. Desenhamos a linha do horizonte, aproximadamente a um terço do papel. Tomamos o esfuminho maior e passamos sua extremidade pelo pó de carvão composto para que se impregne de pigmento. Depois, esfregamos o esfuminho no papel para formar os grisês iniciais. Como começamos com tons claros, é preciso ter em mente que o esfuminho deve conter pouquíssimo pigmento. Os primeiros grisês devem cobrir por completo a zona do céu; no mar, os sombreados serão mais claros e transparentes.

2. O uso do esfuminho espalha aos poucos o pigmento do carvão e cria tons graduais. Delineamos com manchas um tanto desmanchadas o perfil dos edifícios da orla e a forma das nuvens do céu com tons bastante homogêneos. Quanto mais impregnado de pigmento estiver o esfuminho e mais pressão exercermos sobre o papel, mais escura será a tonalidade resultante. Se cometermos algum erro, poderemos corrigir com borracha macia.

Agora vamos trabalhar com o esfuminho como instrumento de desenho. Para isso, precisamos de uma barra pulverizada de carvão composto e esfuminhos de diferentes tamanhos. Os trabalhos realizados com esfuminhos, como este de Carlant, produzem perspectivas atmosféricas, com agradável suavidade e sem margens duras e pronunciadas.

1

2

É comum o emprego de dois ou três esfuminhos de diferentes espessuras ao mesmo tempo para o desenvolvimento desse tipo de exercício.

O pincel também é um bom instrumento para o esfumado; muito mais suave que o esfuminho, clareia o tom muito mais que ele.

3

3. Continuamos elaborando o desenho, modulando a intensidade das sombras com o método de acrescentar mais pó de carvão, destacando e contrastando a silhueta dos edifícios e aumentando o contraste entre a linha costeira e o mar, que aparece muito mais iluminado. Sobre a água, passamos mais vezes o esfuminho horizontalmente para descrever a superfície calma e cristalina. Utilizamos o branco do papel para representar os toques de luminosidade, preservando o reflexo da luz do sol sobre a água.

Desenhando com pigmento em pó

Para fazer este exercício, é preciso um pouco de algodão, um pano limpo e pó de carvão, grafite ou giz pastel. Se, em vez de comprarmos o pó, quisermos fabricar nosso próprio pigmento, deveremos limar uma barra de giz pastel (de cor bistre no caso), com uma lâmina ou lixa grossa, para obtermos pó fino com que faremos o esfumado. O pó resultante pode ser depositado sobre um papel e colhido diretamente com uma boneca de algodão. Para trabalhar com pó de giz pastel é necessário um papel de grão médio, a fim de que as partículas de pigmento adiram à superfície do papel. O desenho ao lado foi feito por Óscar Sanchís.

1

1. Com a boneca de algodão impregnada de giz pastel pulverizado, começamos a desenhar sobre o papel esboçando a forma de rochas costeiras. O pigmento em pó permite-nos trabalhar com rapidez, traçando os tons e as formas principais do modelo de maneira muito sintética. As manchas rápidas e espontâneas são mais adequadas do que o sombreado muito esmerado. Essa particularidade, que permite elaborar o desenho com tons, em vez de traços e linhas, faz do pó de giz pastel um material único e surpreendente.

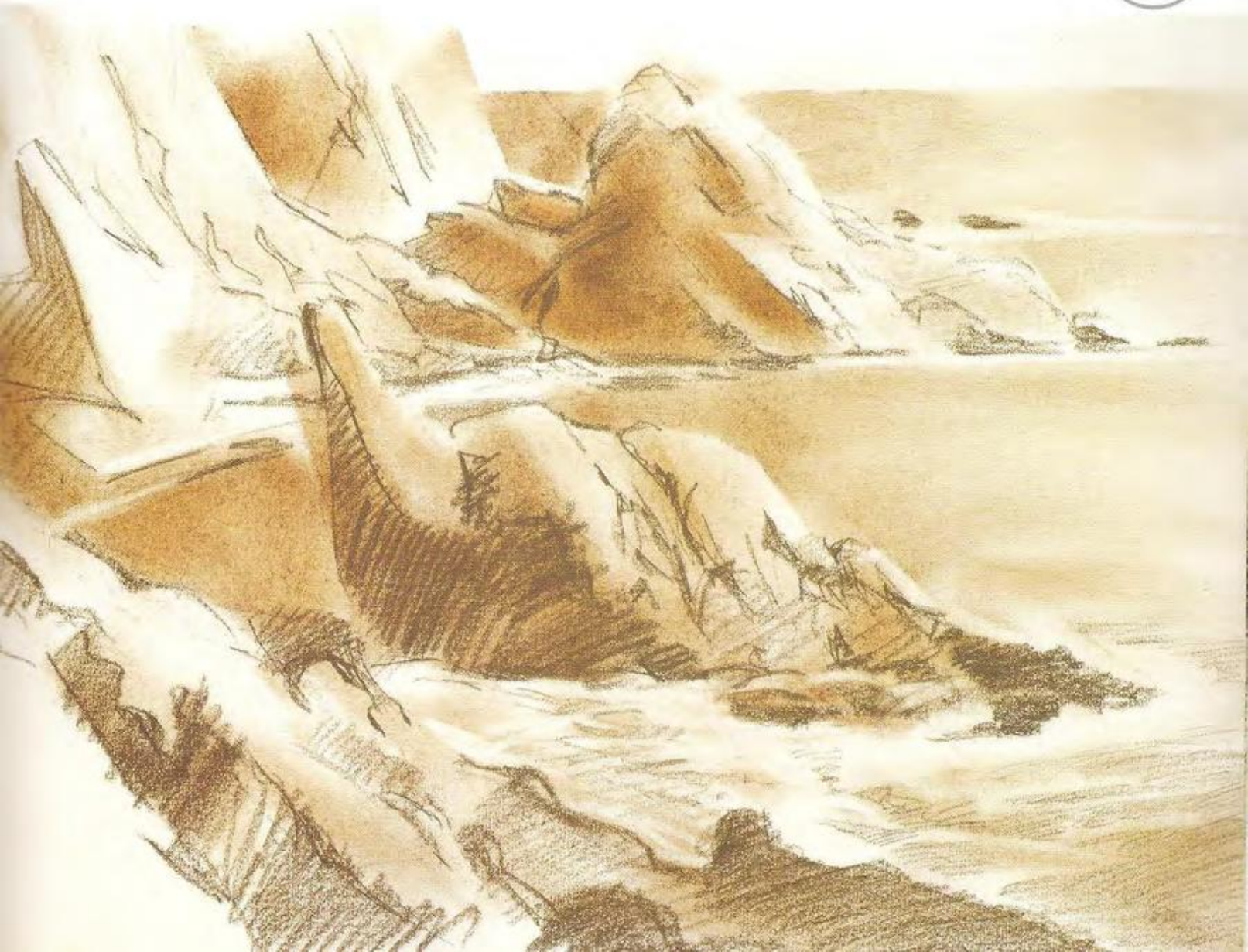
Quem quiser conseguir manchas com margem sem esfumado, bem delimitada e recortada, deverá desenhar sobre uma folha de papel que cubra a zona que deseje preservar. O pigmento é aplicado com um algodão, esfumando-se a partir da folha de reserva em direção ao exterior, para que as partículas de giz pastel não ultrapassem os limites da reserva. O resultado é um tom esfumado com um dos lados bem definido.

2

2. Intensificamos os tons acrescentando mais sombreados às manchas anteriores; desse modo, o desenho apresentará vários valores tonais. Quando trabalhamos com uma boneca de algodão, as transições entre os tons são suaves e em forma de *dégradé*. Obtemos as zonas mais iluminadas permitindo que o branco do papel transpareça. A superfície da água requer um tratamento mais uniforme.

3. Por fim, traçamos as linhas que acabam de contrastar as zonas mais escuras e detalham a complexa estrutura das rochas. Esses traços são realizados com um lápis de giz pastel da mesma cor do pigmento em pó que utilizamos. O lápis de giz pastel é uma excelente ajuda para modelar com hachuras e linhas entrecruzadas.

3



Esboços com lápis de carvão composto

Neste exercício, elaborado por Marta Bermejo Teixidor, veremos como utilizar um lápis de carvão composto sem esfumado algum para realizar um rápido esboço de arvoredo que, embora não apresente grande dificuldade, exige o estudo atento das sombras e das zonas de luz com suaves traçados de lápis-carvão. No desenvolvimento de elementos da paisagem, como as árvores, a combinação de zonas acabadas com outras apenas insinuadas é um recurso muito utilizado nesse motivo, com o que se confere ao esboço um acabamento vivo e gestual.

1

1. As primeiras formas são muito sintéticas e esboçadas com traços muito simples. Resolvemos os troncos e os ramos das árvores com um desenho muito simples: basta um traço para desenvolver toda sua forma. Não devemos deixar-nos enganar pela espessa vegetação ao realizarmos o esboço inicial, pois é possível que o grande volume e a textura da folhagem criem confusão.

2

2. Interpretamos a textura da árvore com um desenho minucioso feito com lápis-carvão. Primeiro, fazemos o contorno dos troncos e dos galhos do primeiro plano, sombreando a casca com traços curvos que transmitirão uma primeira sensação de volume. Em seguida, aplicamos os primeiros sombreados na folhagem. É preciso ter certo cuidado na pressão do lápis sobre o papel, pois os tons mais claros são obtidos com um traçado muito suave. Não devemos deter-nos em nenhuma zona em especial, mas, ao contrário, concentrar-nos na estrutura geral do desenho.

O carvão composto não se apaga facilmente; por isso, deve-se prever a intensidade do tom antes de desenhar os escuros definitivos.

3. Variamos o traço do lápis de acordo com a zona que estejamos desenhando: nos planos mais distantes, fusões com carvão, enquanto as zonas mais próximas, como a vegetação situada às margens do rio, são desenhadas com traços fortes e curtos. Na superfície da água, as hachuras são paralelas, com traços um tanto espaçados. Não é necessário cobrir toda a superfície da água; basta insinuar alguns sombreados. Aplicamos os contrastes de acordo com o plano que ocupam; quanto mais distantes, maior a fusão entre os tons.
É importante alternar sombreados com claros, isto é, deixar zonas luminosas na sombra como evidência do volume e da densidade das folhas.

3

Natureza-morta com efeitos de claro-escuro

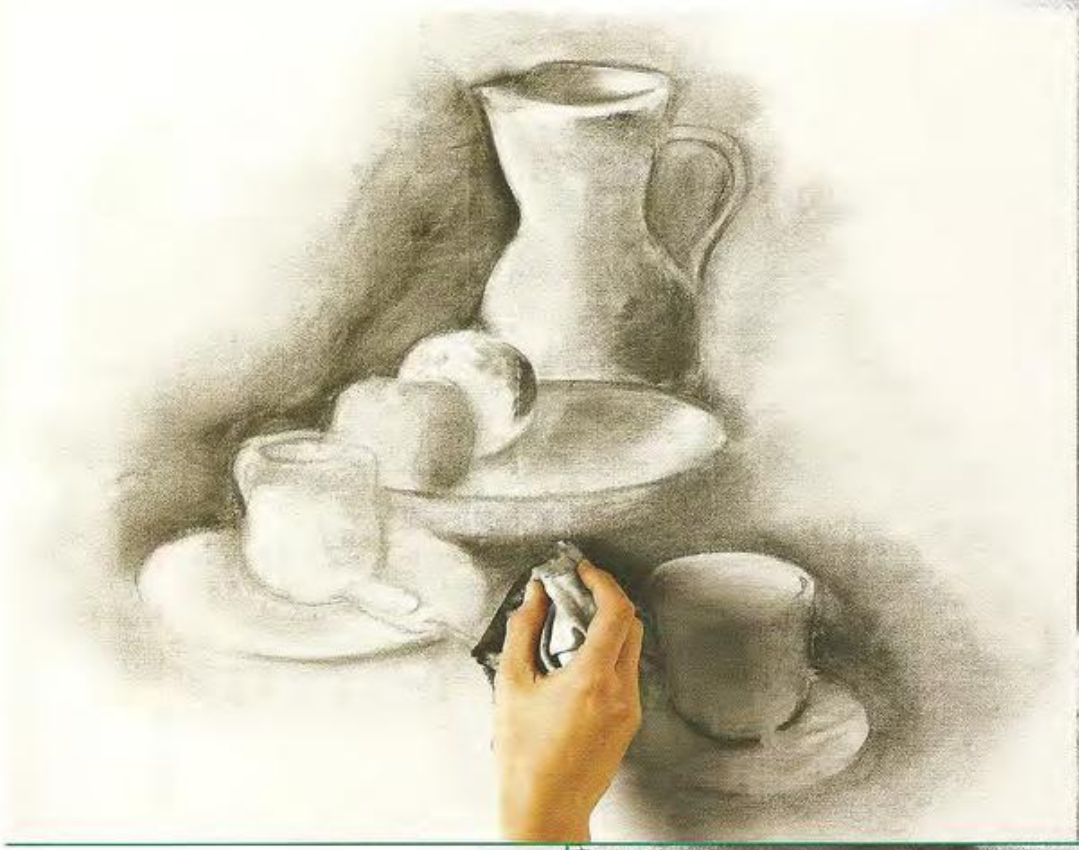
O efeito de claro-escuro num modelo depende da situação do principal foco de luz que o ilumina. Quando a luz incide sobre o objeto, neste se produz uma distribuição de zonas iluminadas e sombreadas. Os escuros principais recortam as zonas de maior luminosidade; são eles que permitem estudar os tons e estabelecer quais são os mais densos possíveis. Ao trabalhar motivos com a técnica do claro-escuro, como este de Marta Bermejo Teixidor, devemos ter em mente que as sombras se clareiam progressivamente até fundir-se com o plano de luz. O estudo da luz e da sombra permite-nos maior aproximação dos elementos que conferem realismo e efeito de volume ao desenho.

1

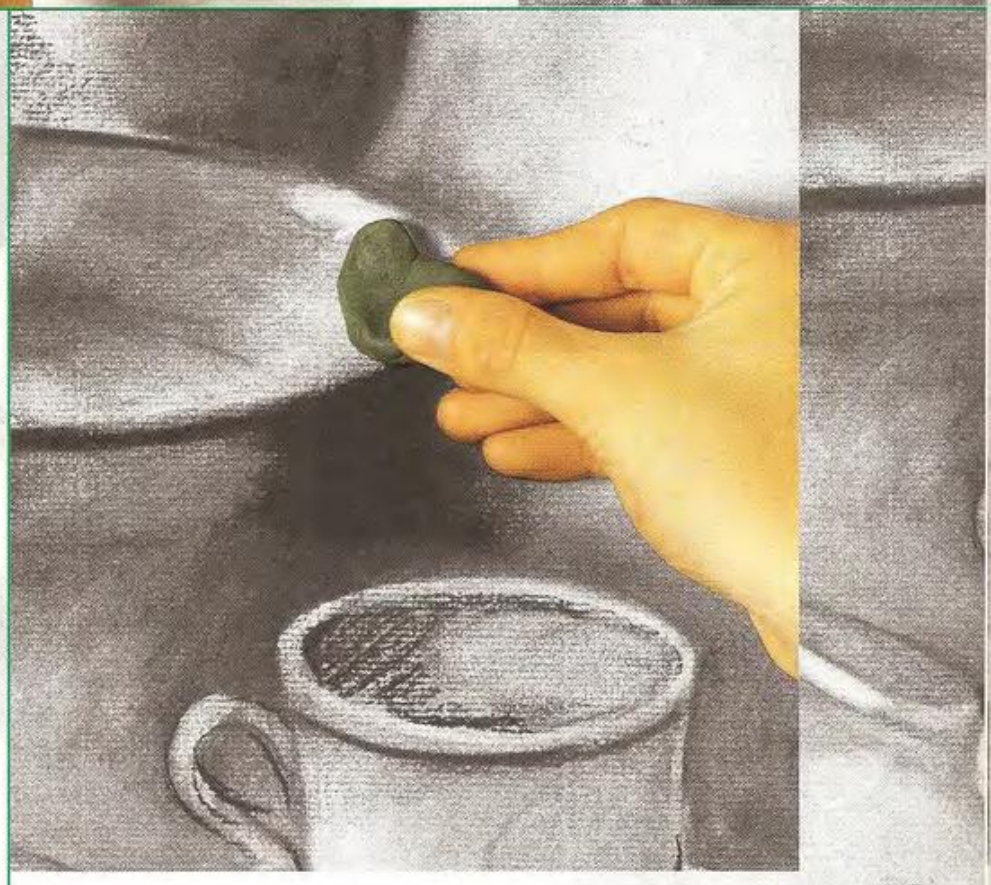
1. Depois de estudar a disposição dos elementos, começamos a desenhar com a ponta do carvão. A estruturação permite uma boa abordagem das formas do modelo. Dela depende toda a estrutura do desenho: deve haver equilíbrio, as proporções devem ser corretas, e não devem existir erros de perspectiva no desenho das formas elípticas dos pratos e da boca das xícaras.

2

2. Com traços firmes, feitos com a ponta do carvão, destacamos o perfil dos objetos. O desenho completamente fechado pelas linhas que o formam permite diferenciar claramente os elementos principais da estrutura. Para um bom estudo da luz sobre os objetos é interessante praticar a síntese dos dois planos, ou seja, deixar de lado os tons intermediários e desenvolver os escuros como se se tratasse de um único tom; a técnica do apagamento fará o resto.



3



3. Resolvida a estrutura, apagamos o desenho com um pano de algodão para eliminar as linhas iniciais que poderiam condicionar negativamente o desenvolvimento do desenho e ficar apenas com um vestígio de cinzento atenuado. Ao apagar, estabelecemos valores básicos, o que proporciona uma primeira distribuição de zonas de luz e sombra. Usa-se borracha como se fosse um lápis, abrindo traços que se transformam em manchas brancas muito luminosas e contrastadas. Durante essa etapa, movemo-nos entre o branco do papel e as sombras de meio-tom com alguns matizes de transição.

4

4. À medida que se constrói a forma da jarra e das frutas com fortes sombreados feitos com carvão, é preciso lembrar a conveniência de esfumar a superfície do papel com os dedos em sentido circular, envolvendo e modelando a forma, mas sem o empenho de apagar totalmente o que foi traçado antes e que tanto contribui para recriar esse efeito ilusório de volume.

5. Intensificamos os tons escuros do fundo trabalhando com a ponta do carvão, com a simples repetição do traço, insistindo na mesma zona e fundindo os sombreados com a polpa dos dedos. O efeito de claro-escuro é criado quando entram em contato, de forma brusca, duas zonas de iluminação diferente; assim, é possível que os planos se diferenciem de acordo com sua posição em relação ao foco de luz.

5

6

6. Obtidas as sombras do fundo, retocamos os perfis e os contrastes mais pronunciados com uma barra de carvão composto. Este cria uns pretos muito mais intensos que o carvão em rama. Ainda podemos corrigir tanto linhas como sombras mal situadas, coisa que não deve supor nenhum problema desde que não se tenha castigado o papel com traços pretos vigorosos, difíceis de apagar.

Para maior comodidade, podemos fazer nossos próprios esfuminhos enrolando uma folha de papel até criar um canudo em forma de espátula. Se trabalharmos a extremidade larga do esfuminho, obteremos um esfumado muito pictórico com efeitos muito semelhantes aos produzidos pelo pincel.

Realces de giz pastel branco: uma explosão de luz

A técnica de desenhar as zonas de luz com giz pastel branco consiste em usar um papel de tom médio e fazer o desenho a partir das zonas mais iluminadas. Um desenho (neste caso, de Esther Llaudet) quase todo de cor branca exige grande habilidade e inventividade do artista, que precisa basear-se numa observação mais minuciosa que a habitual. O amador inexperiente talvez ache que as zonas fortemente iluminadas não apresentam tantas variações tonais. Evidentemente, isso é um erro; assim como ocorre com zonas em que predomina a sombra, uma superfície iluminada pode estar cheia de tons e matizes muito variados e contrastados.

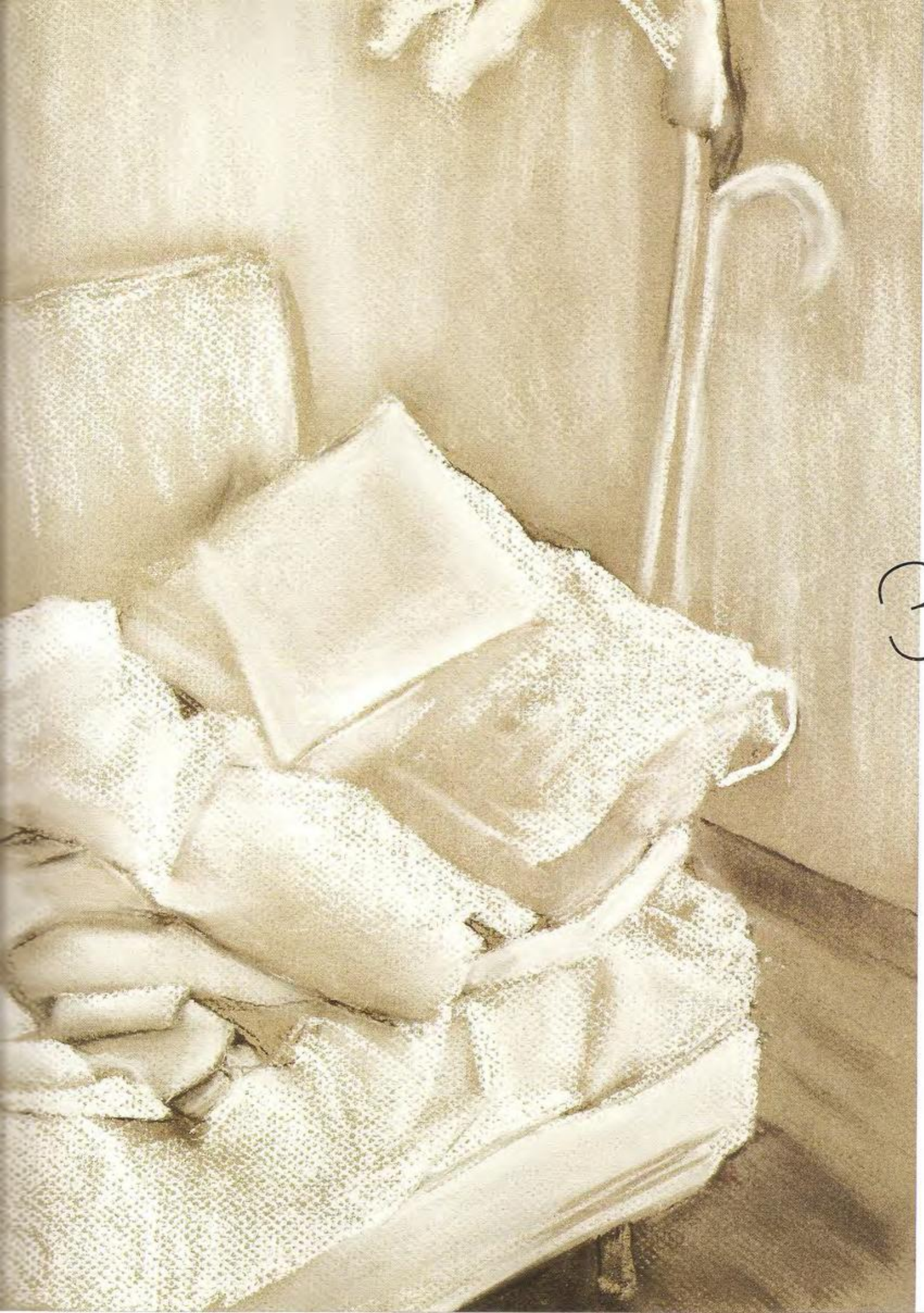
1. A primeira coisa que se deve fazer para desenhar uma cena fortemente iluminada é estabelecer a estrutura. Com uma barra de carvão em rama, resolvemos de maneira sintética e linear este recanto doméstico. Trabalhando com a barra de giz pastel de lado, aplicamos as primeiras manchas de branco sobre as almofadas, concentrando-nos nas características abstratas do espaço e nas formas fundamentais.

2. Ao mesmo tempo que nos aprofundamos na forma do sofá, desenvolvemos as texturas e as pregas dos tecidos, por meio do domínio do *dégradé* tonal, que confere um aspecto mais volumétrico ao motivo. Obtemos os tons intermediários deixando transparecer a cor do papel por entre os grisês de giz pastel branco.

1

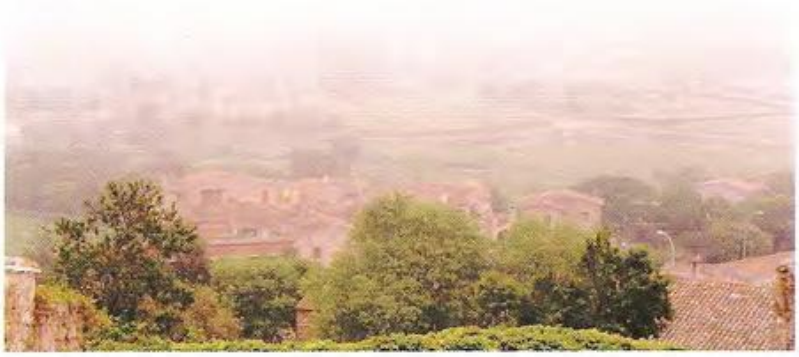
2

3. Com grisês de giz pastel branco cobre-se o fundo. Passando a mão por cima, criamos um efeito de desfoque no segundo plano. Quando o desenho está mais avançado, podemos acrescentar retoques com uma cor mais escura para realçar alguns perfis ou contrastes. Desse modo destacamos com carvão em rama o perfil inferior do sofá e damos maior peso a algumas pregas.



3

Desenhando com grafite uma perspectiva atmosférica



Quem quiser ser exímio na arte da paisagem deverá familiarizar-se com um dos efeitos mais recorrentes para obter tridimensionalidade e profundidade: o realce da atmosfera. Cria-se sensação de distância reproduzindo a atmosfera interposta, como fez Gabriel Martín neste exercício.
A melhor ocasião para distinguir esse efeito é a primeira hora da manhã ou quando se está diante de uma paisagem com neve. Uma série de tênues véus borra as formas à medida que a distância aumenta, descorando os planos, dando lugar a um primeiro plano nítido que, por definição e tons, contrasta com a paisagem a distância.

As zonas de luz da parte superior do desenho podem ser controladas por meio de um aclaramento com borracha; desse modo, as transições de tons serão mais suaves.

1

1. Desenhamos o primeiro plano com uma mina de grafite HB. Por meio de um desenho linear detalhamos a forma do grupo de casas e as principais massas de vegetação do primeiro plano. Em seguida, estabelecemos os primeiros valores tonais da parte inferior do desenho, aplicando certo efeito de textura na vegetação.

2

2. À medida que subimos pela superfície do papel, os sombreados devem ficar mais sutis. É melhor pecar por pouca intensidade do que abusar dos grisês iniciais.
O desenho deve apresentar um *dégradé*, ou seja, o olhar do observador é levado para o interior do desenho através de sutis variações de cor, tom e textura, que sugerem um espaço infinito.

3. Para acentuar a sensação de profundidade dos grupos de árvores do fundo, esfumamos seus contornos. Dessa maneira, a vegetação se funde com o terreno e o horizonte desaparece.

3

4. Terminamos o desenho com uma mina de grafite 4B. Ao intensificar os valores do grupo de casas e acrescentar a sensação de textura às árvores do primeiro plano, conseguimos fazer que estas pareçam mais próximas do espectador e, por conseguinte, aumentar o efeito de profundidade. Não tente aplicar efeitos de textura no resto da vegetação da paisagem; esses efeitos só deverão aparecer no primeiro plano.

4

Uma flor com muita água: fluidez e sinuosidade

Aprendidos os processos indicados nas páginas anteriores, esta proposta de Mercedes Gaspar não será complicada. Desenharemos uma flor com aguada monocromática com grande síntese e simplicidade. Para realizar este exercício, a autora não se baseou num único referencial, mas criou seu próprio modelo abstraindo as formas de vários modelos de flores.

1

1. Fazemos um esboço simples com lápis; não é necessário reproduzir exatamente a flor tal qual ela é na realidade, mas apenas aproximadamente. O desenho não deve ter sombras ou detalhes excessivos; deve ser simples e conciso. Deve-se pensar que a aguada é transparente, e que esse desenho inicial serve de guia para preenchermos as zonas tonais correspondentes.

2. Com o pincel molhado na aquarela, valendo-nos de uma única pincelada e com mudanças da pressão sobre o papel, podemos fazer um traço que vá do menos espesso ao mais espesso, ou vice-versa; da firmeza da mão depende a correção do resultado da pincelada. O pincel impregnado numa solução colorida é mais sensível à força e ao movimento da pessoa que o manipula. Para aumentar os contrastes, absorver a água nas zonas que devem ser mais claras e traçar as linhas das folhas, devemos dirigir as gotas com o sopro ou com a ponta do pincel.

2

3

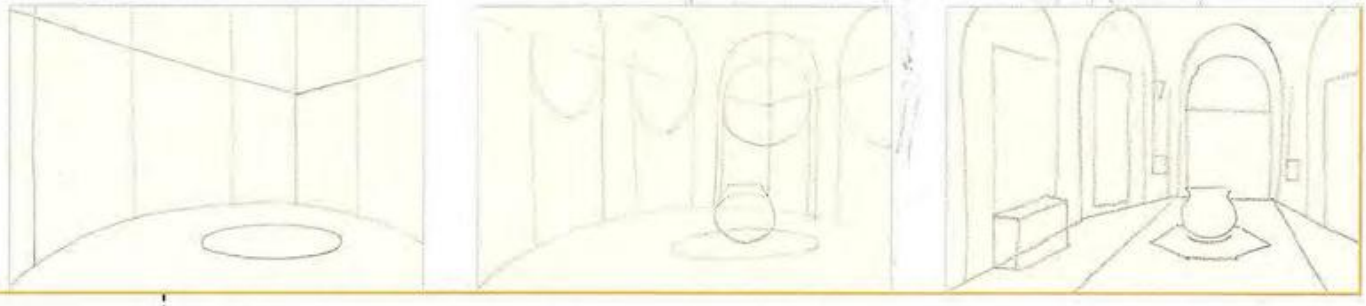
Para pintar flores, é importante estudar sua estrutura a partir da pincelada. Numa primeira abordagem, desenha-se o centro da flor. Antes que seque totalmente, umedece-se sua parte inferior, fazendo um *dégradé* de cinzento; o desenho das folhas deve ser feito em tons mais escuros.

3. Se passarmos de novo o pincel impregnado com a mesma aguada, a zona pintada ficará mais escura. A fluidez e o controle são características primordiais desse tipo de desenho. Nesta obra, os espaços vazios são valorizados como se estivessem cheios de pinceladas; deve-se lembrar que sempre é preciso jogar com o branco do papel.

Um pátio interno com aguada

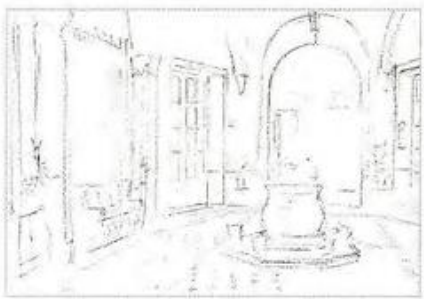
a aguada possibilita velaturas e contrastes de grande delicadeza tonal, com uma técnica que combina a sobreposição de tons sempre do claro para o escuro; desse modo, o artista pode estabelecer em primeiro lugar o desenho dos *dégradés* mais suaves e, por fim, os contrastes mais escuros. O motivo proposto por Óscar Sanchís é um pátio interno com fortes contrastes entre luzes e sombras. Graças aos efeitos de luz e à riqueza de tons intermediários do motivo, é possível fazer uma abstração de cores para nos limitarmos a uma escala de cinzentos.

1



1. Como sempre, começamos projetando uma estrutura: neste caso, formada por uma elipse na parte inferior do papel e por duas diagonais perspectivas na parte superior. A partir daí, fazemos coincidir as ombreiras das portas com retas perpendiculares.
Os esquemas iniciais se combinam com formas circulares que definem os arcos das portas e das janelas. Outro círculo na parte central marca a posição do poço. Apagamos as formas geométricas que nos serviram para construir o modelo e reforçamos o contorno da estrutura do pátio interno.

2



Devemos manter como reserva, sem intervenção alguma, as zonas destinadas a abrigar tonalidades mais claras.

2. Entendidas as formas gerais do modelo, podemos proceder à sua estruturação com um desenho detalhado em que não se deve estabelecer nenhum valor tonal prévio. Nesse estágio, é preciso manter um grande rigor, tanto na observação do modelo quanto na hora de detalhar as formas que o compõem; sua precisão deve ser a máxima possível, preparando-se cada um dos diferentes planos.

3

3. O trabalho da aguada deve ser feito com um pincel chato de tamanho médio, partindo-se de um tom claro para um mais escuro, visto que o branco que clareia os cinzentos é o próprio branco do papel. Dessa maneira, sobre a estrutura aplicamos os tons médios. Essa soma de tons deve ser realizada antes que as aguadas sequem, acrescentando-se tons em *dégradé* na direção das zonas ainda umedecidas.

A aplicação das primeiras aguadas tem a finalidade de modificar o fundo e preparar o desenho para posteriores acréscimos de cinzentos.

4. Com pretos mais intensos e com um pincel redondo e fino, contrastamos as zonas sombreadas dos tons médios e as zonas iluminadas.

Na aguada, é muito importante o correto manejo do pincel, visto que, embora ainda faça parte das técnicas de desenho, a pincelada é o principal meio de criação da mancha, do valor tonal e do traço.

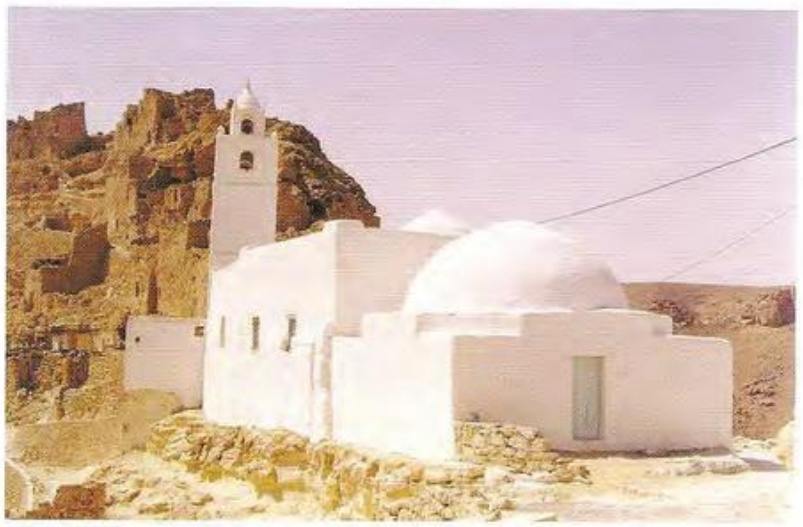
4

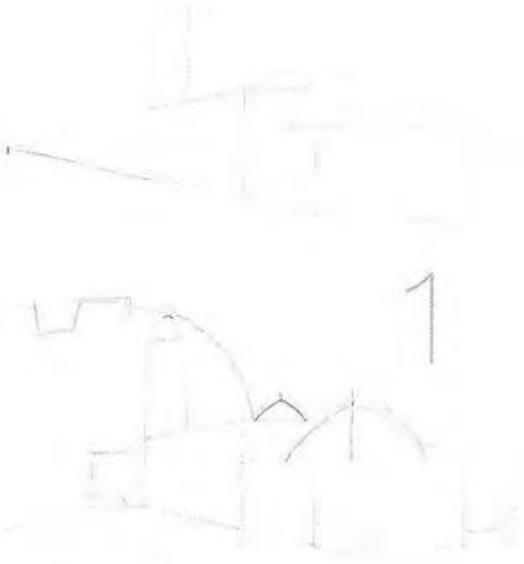
5

5. A partir do processo de estabelecimento de valores tonais, realizado com vários tipos de pincel, as formas vão se tornando mais precisas e contrastadas. Os contrastes devem ser acentuados com aguadas de cor mais densa, com menor quantidade de água.

Paisagem rural com aguadas e traços

As manchas de aguada e os traços podem combinar-se numa mesma obra com excelentes resultados, como podemos ver neste exercício de desenho com aguada monocromática combinada com lápis de giz pastel preto, desenvolvido por Gabriel Martín. Se o leitor for inexperiente no trabalho com aguadas, recomendamos que para começar não escolha uma figura humana como modelo; é melhor dar preferência à paisagem, com uma iluminação bem marcada, ou seja, com luzes e sombras bem definidas. O modelo que aqui apresentamos reúne as condições descritas; as fachadas iluminadas e as zonas sombreadas do fundo criam zonas de máximo contraste que deverão ser solucionadas com uma reserva em branco do papel.





1. Traçamos a linha do horizonte aproximadamente na metade do papel. Sobre ela situamos, do lado esquerdo, um ponto de fuga a partir do qual projetamos duas retas que nos servirão para localizar as formas arquitetônicas com base em esquemas geométricos. Sobre o esboço anterior terminamos de situar as formas definitivas da mesquita. Veja como se soluciona o topo das cúpulas ogivais. Em seguida, de forma sintética, acabamos de localizar os demais elementos da paisagem.

2

2. Depois de estudada a composição, desenhamos o motivo reforçando os detalhes. Aplicamos as primeiras aguadas trabalhando com aquarela preta muito diluída. Com um pincel chato de pêlo de boi, estendemos uma cor suave e diluída pelo céu. Com um pincel redondo médio, pintamos as fachadas sombreadas da mesquita, deixando completamente brancas as faces iluminadas pela luz do sol.

3

Aqui está uma seleção de hachuras vistas de maneira isolada, que podemos desenvolver antes de aplicar na aglomeração de casas de pedra do fundo.

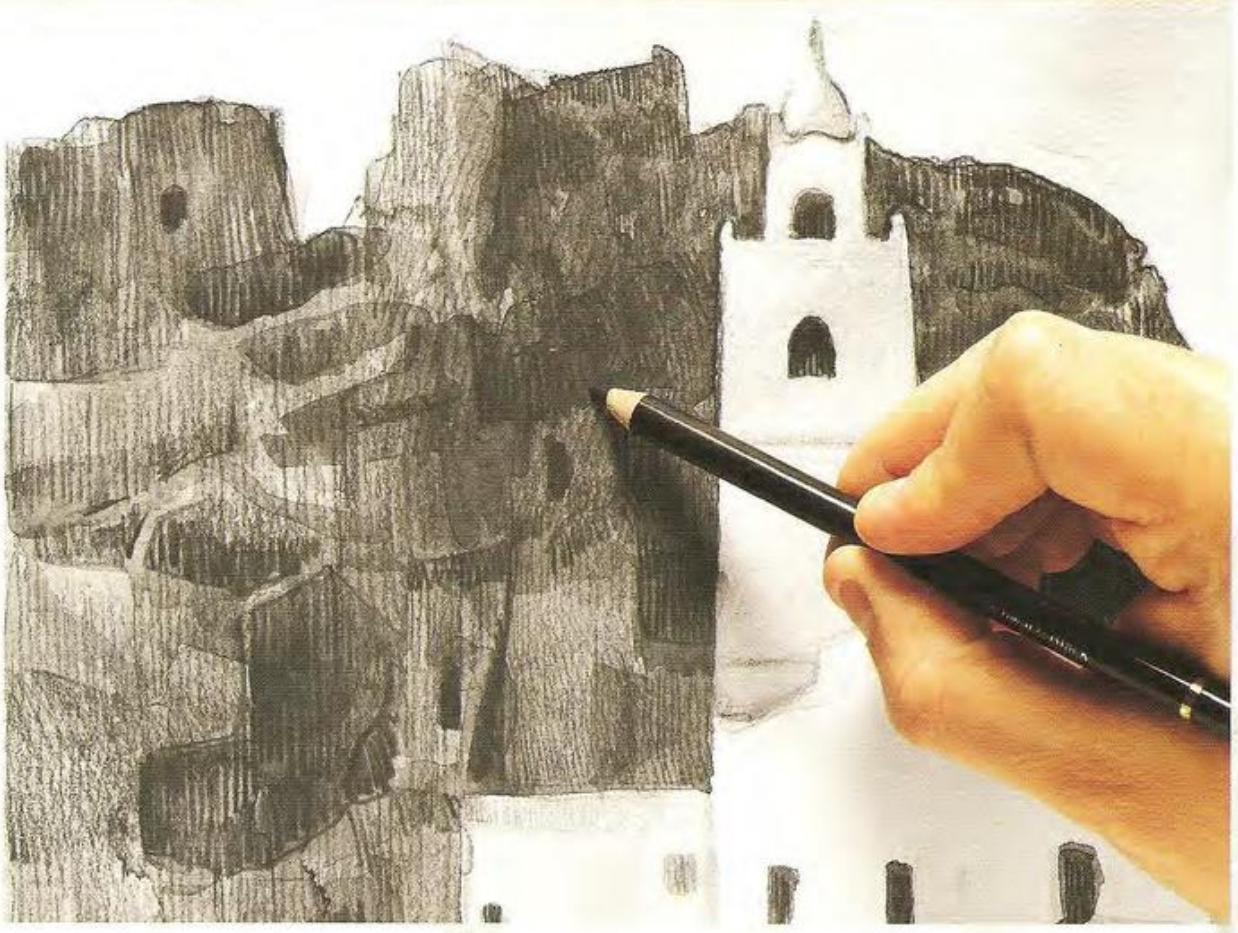
3. Com a aguada podemos fazer velaturas e contrastes de grande delicadeza tonal, com uma técnica que combina a sobreposição de tons, sempre do claro para o escuro; desse modo, é possível estabelecer em primeiro lugar o desenho dos *dégradés* mais suaves e, por fim, os contrastes mais escuros.

4. Quando desenhar, não pressuponha que o primeiro tom colocado deverá ser o correto, o definitivo. Os valores tonais de diferentes zonas do desenho são modificados à medida que acrescentamos novos tons. Conforme vamos progredindo no quadro, podemos utilizar aguadas de tons mais intensos para reforçar as zonas mais escuras. Ao escurecermos o fundo, a silhueta da mesquita apresenta, por contraste, um perfil mais definido.

4

5. Com o desenho já seco, passamos para a fase de contraste e detalhamento, utilizando um lápis de giz pastel preto. Aplicamos hachuras paralelas no fundo para intensificar e definir a forma das casas de pedra, procurando ressaltar com intensos traços pretos as portas e as janelas.

5



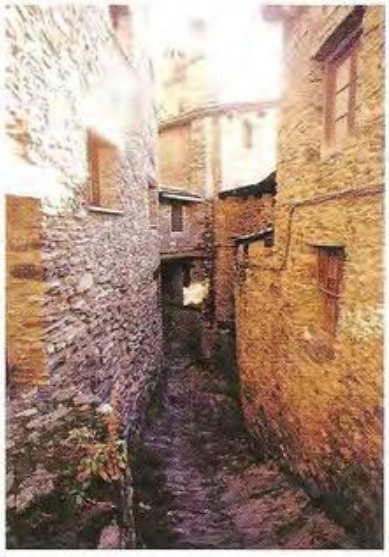
6

6. Com o lápis de giz pastel preto, detalhamos a textura das pedras, das rochas e das irregularidades do terreno no primeiro plano e no plano intermediário. Aqui o traço deve ser titubeante, trêmulo e de intensidade variável, a fim de descrever o relevo das pedras. Quanto maior o contraste entre os tons, maior será a sensação de volume obtida.

É muito difícil saber que cinzento cada aguada vai proporcionar antes de aplicá-la no papel; por isso, é aconselhável ter à mão um papel do mesmo tipo do usado no desenho, para experimentar previamente cada tom.

Desenho com pena metálica: texturas e hachuras

A tinta trabalhada com pena metálica é um material que depende exclusivamente da linha e das combinações de traços. O modelo que vamos desenhar, sob a orientação de Esther Rodríguez, é uma viela estreita de um povoado das montanhas. Esse motivo foi escolhido principalmente pela variedade de texturas que oferece e pelas ricas variações tonais presentes na viela sombria. Basta prestar atenção na distribuição dos tons e relevos dos muros de pedra para expressar integralmente esse tema rural, recorrendo ao acúmulo e ao controle da trajetória do traço.



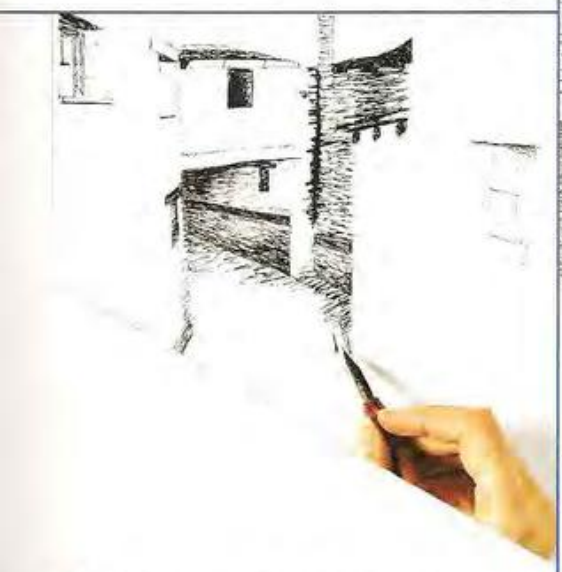
1

1. Fazemos um esquema compositivo inicial a partir de uma cruz em forma de x. Daí partem outras linhas secundárias que definirão melhor o ziguezague da viela. Veja como o centro da cruz quase coincide com o centro perspectivo da obra. Adaptamos o esquema compositivo aos perfis reais do modelo com acréscimo de outras linhas. É importante ter certeza de que vamos trabalhar a partir do correto estabelecimento das dimensões e proporções do motivo.
Aos poucos e ainda com linhas muito simplificadas, terminamos de montar a estrutura arquitetônica situando as janelas nas fachadas das casas.

2

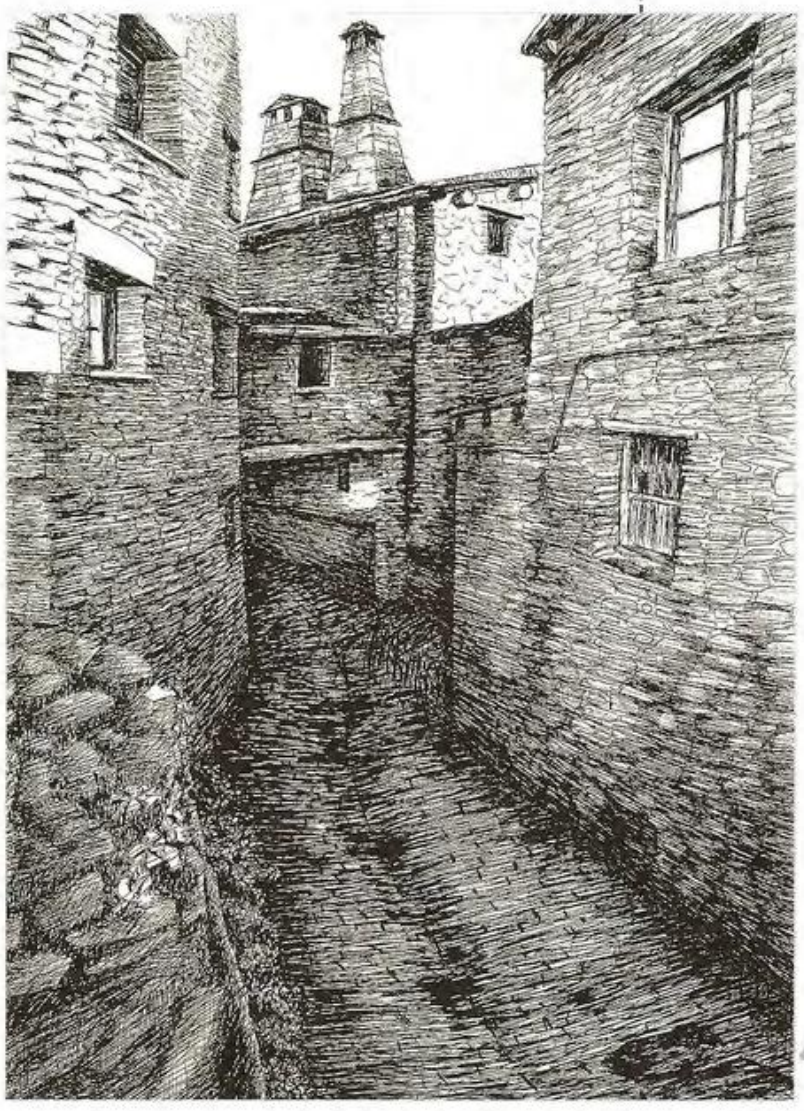
2. Depois do desenho inicial a lápis, traçamos à tinta as linhas essenciais. Só interessam os perfis mais significativos. Em seguida, sombreamos as zonas de escuridão máxima com um preto quase absoluto. Para conseguir esse tom, precisamos acumular traços grossos e bem cheios de tinta.

3



Modificando a pressão exercida sobre a pena enquanto desenhamos, podemos corrigir a qualidade dos traços. Isso nos permite delinear os detalhes delicados da vegetação ou representar formas com linhas grossas e vigorosas.

3. Partindo do centro, começamos a sombrear o desenho com diferentes traçados que configurarão cinzentos determinados. Um traçado paralelo servirá para definir a textura das paredes das casas, e um traçado circular, reticular, poderá representar as pedras que cobrem a calçada. As hachuras devem ser bem colocadas em forma de rede fina para imitar um cinzento texturizado. A aplicação de diferentes hachuras, alternando a grossura da linha ou a separação existente entre elas, possibilita a criação de planos diferentes no desenho. Combinando as diferentes hachuras, em que se alternam linhas verticais com linhas inclinadas, conseguimos diferenciar duas áreas no desenho.



4. A última fase do desenho consiste em acabar de sombrear as fachadas das duas casas próximas, escurecer o piso da viela, engrossar as linhas apenas nas zonas mais escuras, principalmente na parte inferior da rua. Na parte superior das fachadas, abrimos claros, poupando o branco do papel ou aplicando hachuras de traços fracos nas zonas banhadas pela luz do sol. Feito isso, a cena está completamente representada.

4

A pena de bambu e seus efeitos

Apesar da aparência rústica, a pena de bambu é um instrumento muito versátil. Seu traço é mais suave que o da pena de metal, com mais variações na grossura da linha, o que possibilita certo controle da intensidade dos traços quando descarregamos a pena num papel à parte antes de desenhar. O motivo deste exercício, realizado por Mercedes Gaspar, são alguns palheiros vistos na contraluz. Sua maior complexidade está em manter os brancos intactos, já que não é possível corrigir os erros, a não ser raspando com uma lâmina de barbear.

1

1. Antes de iniciar qualquer desenho à tinta, é importante esboçar o motivo a lápis para ter a certeza de que se vai trabalhar a partir de uma elaboração correta de suas dimensões e proporções. Neste caso, vamos utilizar a técnica do croquis para realizar o esboço.

Quando resta pouca tinta na pena, o traço se torna mais tênue e com menos capacidade de cobertura.

2

2. Fazemos o desenho inicial com o canto da pena, com linhas grossas e esmaecidas com água. Quando a tinta está diluída, em caso de erro, podemos retificar por cima com traços mais intensos. Feita a silhueta dos elementos principais do motivo, com essa mesma tinta diluída podemos começar a sombrear com base em traços de maior ou menor densidade, de acordo com o grau de luminosidade.

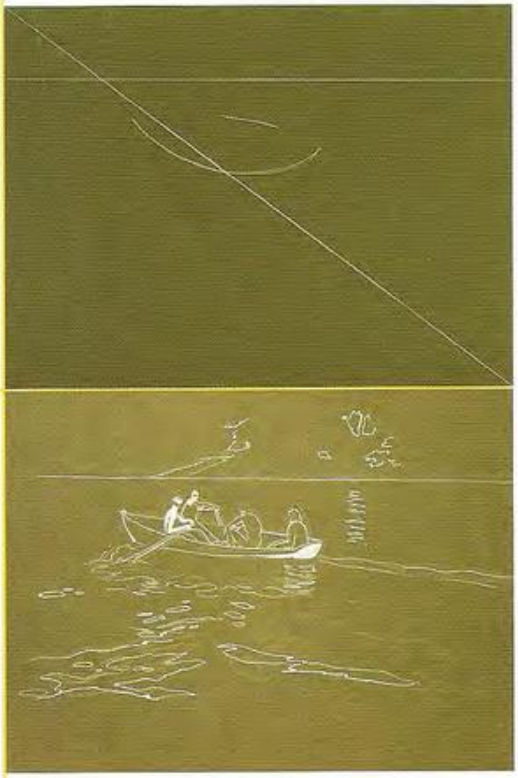
3. A maior largura das linhas traçadas com pena de bambu possibilita a criação de manchas de preto sólido com facilidade e favorece desenhos de tamanho sensivelmente maior. Sobre os palheiros, realizamos numerosas sobreposições de traços de diversas intensidades para obter boa textura. No primeiro plano foram deixados numerosos espaços em branco sobre os quais se projeta a sombra das árvores na contraluz.

3

Desenho com tinta branca e preta sobre papel colorido

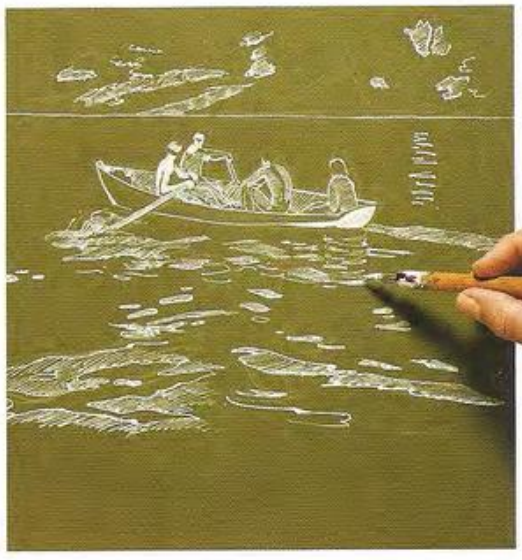
A alternância na composição de tinta branca e preta sobre papel escuro tem ampla tradição no desenho. O branco é utilizado para resolver as zonas mais iluminadas; os tons intermediários são proporcionados pelo fundo do papel, e o preto é reservado para solucionar as zonas de sombras mais intensas, como nos mostra Carlant neste exercício. O modelo, apesar de simples, é muito rico em contrastes e reflexos; além disso, apresenta o desafio de se resolverem adequadamente os efeitos de luz, o efeito fluido e perpetuamente móvel da superfície da água.

1. O delineamento compositivo inicial é muito simples. Trata-se primeiro de traçar a linha do horizonte com um lápis branco. Em seguida, projeta-se a diagonal que compõe o quadro em que está situado o bote. Bastarão alguns traços orientadores para situar a embarcação. Resolvido o esquema, já podemos aventurar-nos no desenho com tinta branca e pena metálica.
Com um traço decidido e intenso desenhamos o perfil da embarcação e seus tripulantes, embora com simples silhuetas e sem a preocupação com detalhes, ou seja, tentando plasmar apenas os contornos. Exercendo maior pressão sobre a pena, produzimos linhas mais grossas e intensas.



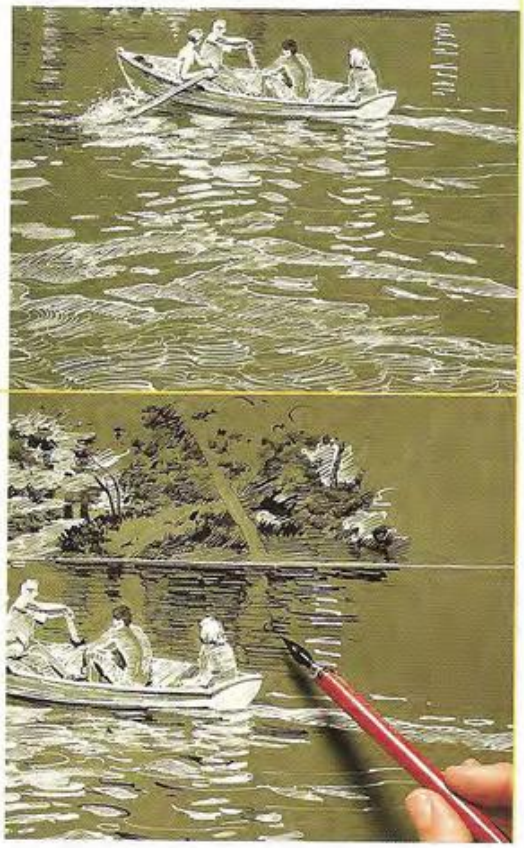
1

2. Os perfis e as proporções devem ser absolutamente corretos nestas primeiras etapas. À medida que desenhamos novas formas, podemos aplicar grisês com hachuras muito finas, que proporcionem os primeiros valores tonais ao desenho.



2

3

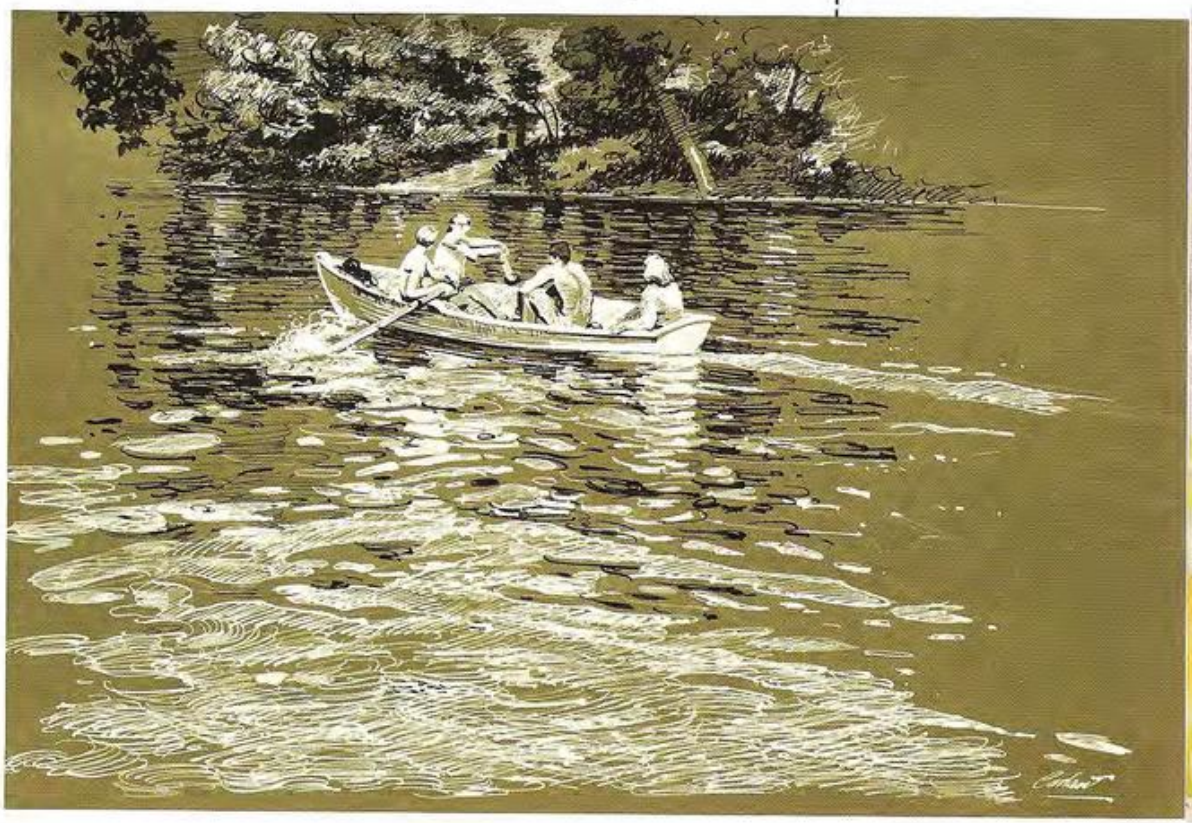


3. Em seguida, concentramo-nos nos reflexos sobre a superfície do lago. Em primeiro lugar, estes aparecem silhuetados, como se fossem manchas de óleo perfeitamente delimitadas. Para distinguir essas zonas mais claras do restante da superfície, devemos cobrir seu espaço interior com hachuras diagonais. Essas linhas mais claras e, às vezes, entrecortadas servem para modular as zonas tonais.
Usando outra pena metálica, aplicamos sombreados com nanquim preto. Devemos concentrar-nos na resolução das sombras mais escuras da vegetação da parte superior com arabescos intensos e desiguais. As mudanças de espessura num mesmo traço podem transmitir certa sensação de fluidez. Um sombreado mais solto e aleatório dá à vegetação um aspecto incompleto e indefinido, mas de grande profundidade tonal.

Durante o processo, talvez seja necessário limpar a ponta da pena com um pano para desprender qualquer resto que possa dificultar a impregnação ou o traço.

4

4. Com uma cuidadosa observação do modelo, podemos chegar a plasmar todos os detalhes e a variedade de tons e texturas, em especial dos reflexos da água. Os contrastes obtidos com tinta preta na parte superior ajudam a enriquecer os valores que conferem ao desenho uma tridimensionalidade que é acentuada pelos contrastes máximos entre luzes e sombras.



Natureza-morta com tintas coloridas

O desenho com tintas coloridas tem as mesmas características que o desenho com tinta nanquim, com a única diferença de obrigar a manter certa ordem no trabalho. Embora as tintas possam ser misturadas, convém não recorrer a misturas em excesso, visto que as cores tendem a sujar-se e a produzir tons turvos. As únicas misturas realmente viáveis são as resultantes da combinação de traços de diferentes cores sobre o papel, tal como os aplicados por Esther Rodríguez neste exercício.

1

1. É fundamental construir em primeiro lugar uma estrutura muito simples, sobre a qual se sustente o conjunto de linhas da natureza-morta. O esquema a seguir, de formas ovais e circulares, permite uma boa abordagem das formas definitivas do desenho.

2

2. Detalhamos as silhuetas de cada um dos elementos da natureza-morta. O traço deverá ser agora mais certeiro e descrever o perfil e as características volumétricas de cada fruta e hortaliça. Antes de começarmos a aplicar traços com tinta, o esboço do modelo deve estar completo, pois é preciso aplicar as sombras sobre um esquema perfeitamente construído.

Quando os traços de tinta ainda estão úmidos, é possível passar sobre eles um papel molhado em água para obter um esfumado de excelente efeito tonal.

3

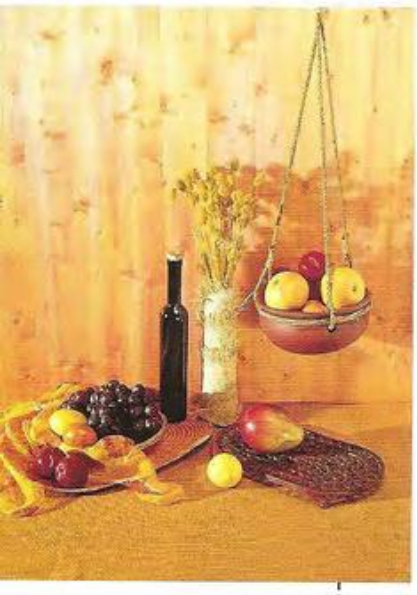
3. Criamos o tom geral por meio de sombreados envolventes, ou seja, que representam o volume de cada objeto; as reentrâncias, as sombras e os meios-tons são intensificados por meio do acúmulo de traços curtos de duas cores. Em vez de utilizar um único tom para solucionar as sombras, empregamos duas tonalidades bem diferenciadas. Como se pode ver, a separação entre luz e sombra é muito evidente e adapta-se perfeitamente à forma do objeto.

O guache também pode ser utilizado como tinta, devendo ser dissolvido em água até adquirir consistência suficientemente líquida para ser usado com pena.

4. Os valores tonais do modelo são estabelecidos por meio de transições de luzes e sombras, com base em *dégradés* e misturas ópticas de cores. Combinando tinta amarela, laranja, siena e violeta, resolvemos a abóbora; com verde, amarelo e ocre, as peras; com magenta, violeta, siena e carmim, fazemos o mesmo com as uvas e as cerejas. Finalmente, com azul e siena, insinuamos umas pregas para dar certa sensação de espacialidade ao modelo.

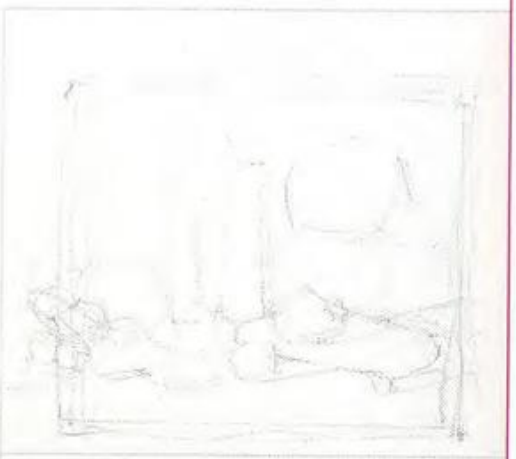
4

Controle da linha: o tracejado

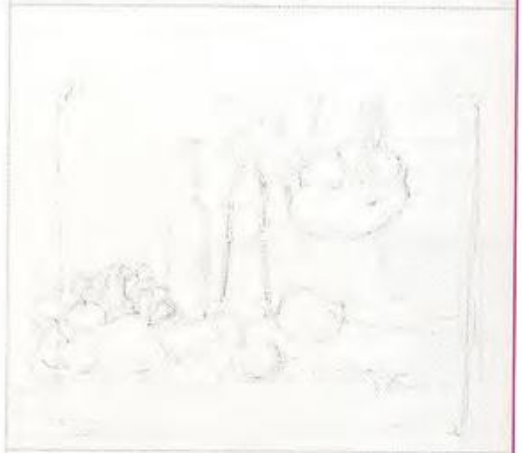


A técnica do tracejado é um método que consiste em desenhar uma área com traços suaves de diversas cores justapostas, sempre na mesma direção, para obter um efeito mais difuso, ritmo e harmonia. Nosso objetivo, com a ajuda de Mercedes Gaspar, será desenhar uma natureza-morta com tintas coloridas, utilizando diversas variedades de penas metálicas e de bambu, de espessura variável. Essa técnica é ideal para intervir com tintas coloridas num desenho monocromático, a fim de suavizar as margens pronunciadas de uma composição ou realizar transições de luz e cor em toda a obra.

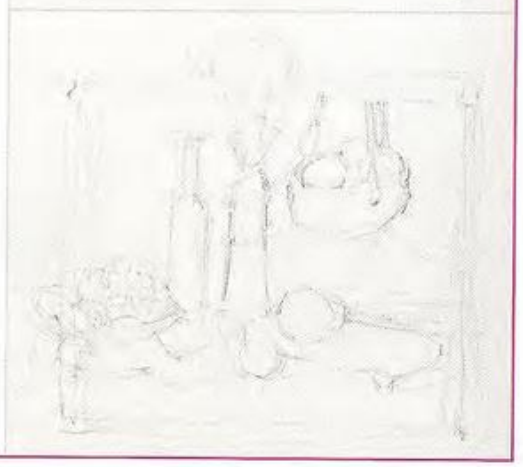
1



1. O esquema inicial é um arranjo de linhas sintéticas de contorno, que organizam os elementos da composição. Nesse estágio, os objetos mal podem ser identificados; resumem-se a algumas formas geométricas pouco definidas. Delineado o jogo de formas e volumes, podemos modificar os limites e deixar fora do enquadramento uma parte de alguns objetos. Graças ao desenho inicial a lápis, conseguimos definir os perfis de cada forma e a harmonia linear do conjunto. Os traços não são iguais; em algumas zonas as linhas se mostram definidas com traços mais grossos, que indicam a presença de sombras ou contrastes acentuados no modelo real. O desenho inicial feito a lápis deve ser suficientemente completo para evitar vacilações durante as fases seguintes do trabalho.



Quando se comete algum erro com tinta e não é possível solucioná-lo esfregando uma lâmina, pode-se colar um pedaço de papel do tamanho do fragmento que é preciso corrigir e desenhar de novo em cima.



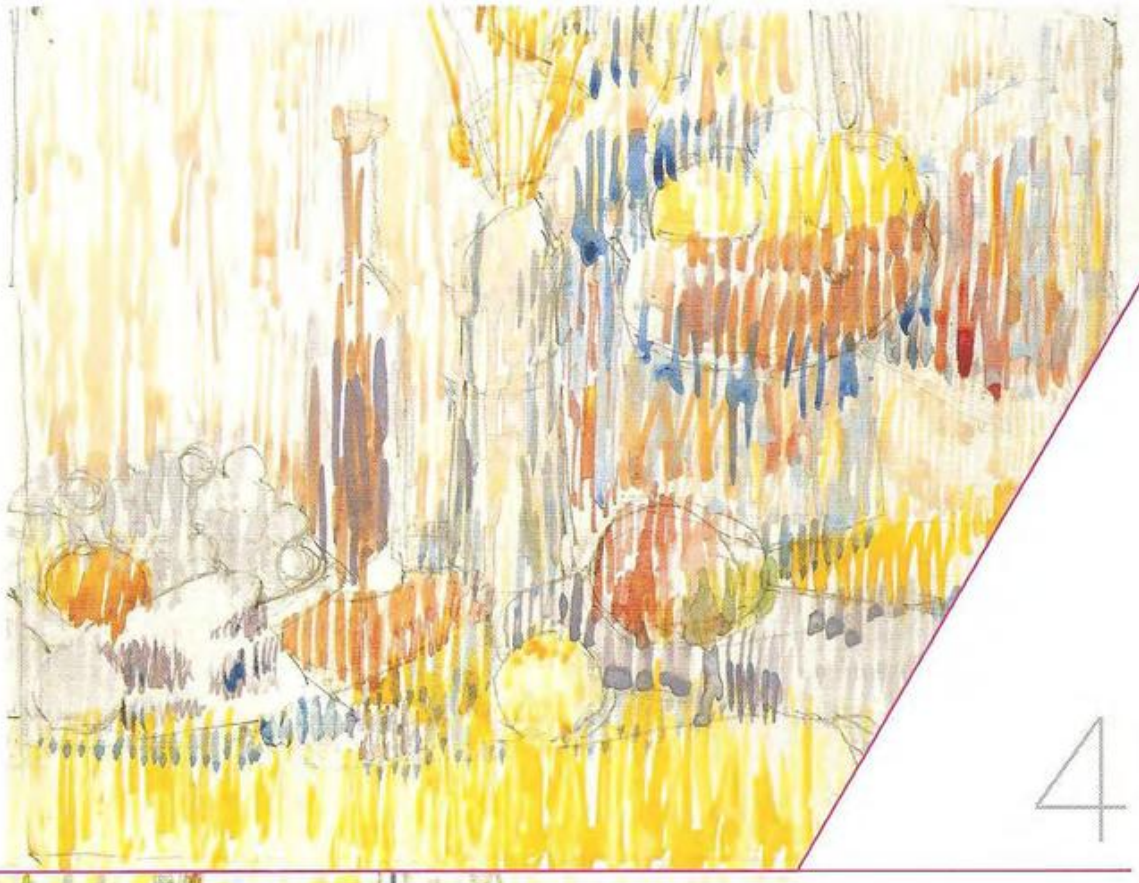
É conveniente usar mais de uma pena para que os restos de uma cor não se misturem com a cor seguinte.

2

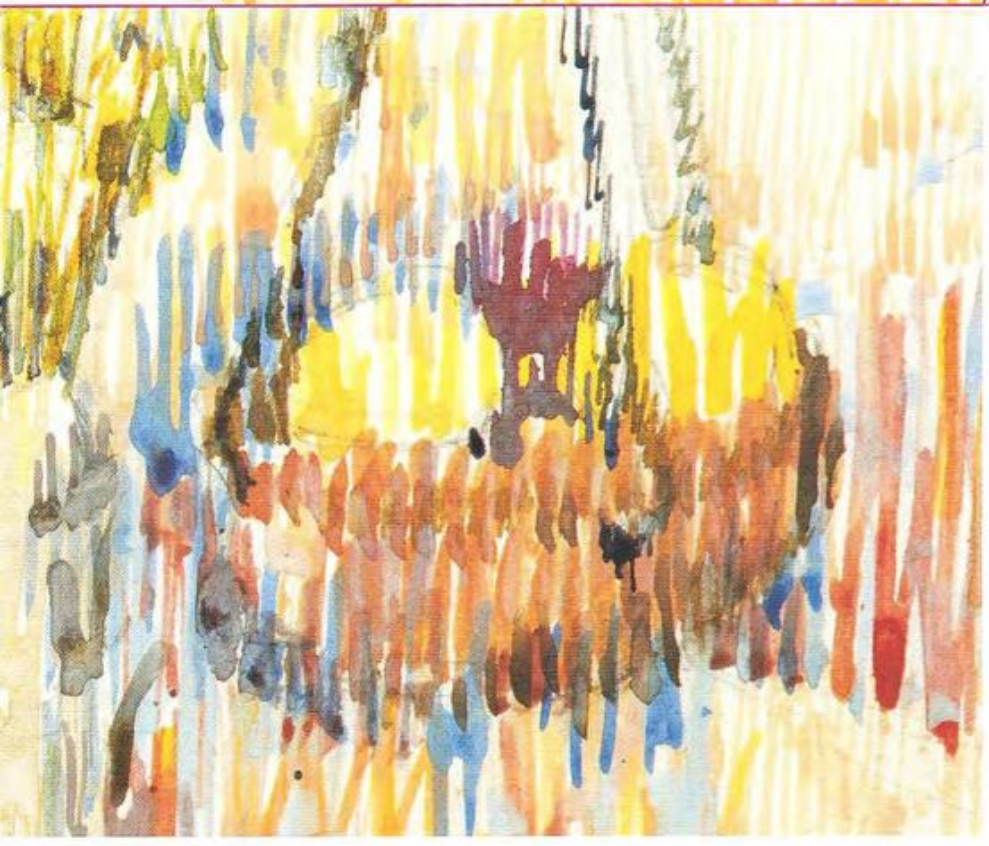
2. Começamos trabalhando o fundo luminoso com a aplicação de traços curtos de cor amarela e vermelha, delicadamente misturados até formar uma interessante gama de tons rosados e alaranjados. Agora, o mais importante é atenuar o branco do papel com a introdução das primeiras cores, neste caso aplicadas com a ponta do dosador encontrado na tampa do frasco de tinta.

3

3. Terminamos de cobrir o fundo com novas aplicações de amarelo na mesa. Começamos a definir alguns objetos com tons um tanto esmaecidos com água ou misturados com outras cores. Os traços se transformam numa mancha alongada que confere variedade ao desenho e reforça sua intensidade. O lógico será trabalhar da menor densidade de traços para a maior e da menor intensidade de cores para a maior.



4



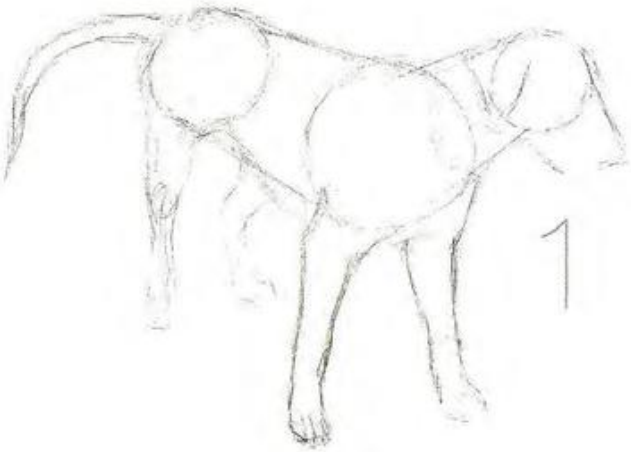
4. Nesta fase pode-se observar o efeito cromático do conjunto, depois de acrescentar aos objetos vários traços azulados e violáceos que contrastam com os tons cálidos e luminosos do fundo.
Alternamos traços de diferentes espessuras, combinando diferentes penas metálicas e de bambu. As tintas coloridas são muito transparentes e podem misturar-se; também é possível esmaecer sua intensidade com um pouco de água.
O detalhe ampliado mostra como o acúmulo de traços modifica as cores básicas, produzindo um claro efeito divisório da cor. A maior ou menor densidade de traços numa zona determina o sombreado e a forma do volume. Se quisermos destacar um objeto, trabalharemos por contraste, ou seja, circundando esse objeto de cores complementares que definam mais seu perfil e sua forma.

5. As tintas violeta e marrons mais intensas são as últimas utilizadas para escurecer as zonas mais sombreadas da composição, em contraste com o cromatismo das partes iluminadas. Estes últimos retoques e realces são elaborados com pena metálica. O tracejado sugere dinamismo, deslocamento e vaporosidade. Além disso, em direção vertical, confere interessante contraste com a ênfase horizontal do modelo.

5

Desenhando um animal com lápis de cor

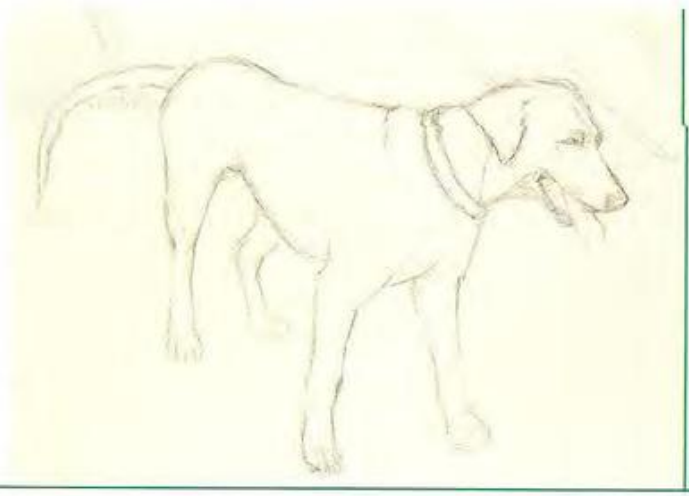
a cuidadosa seleção e representação das áreas de luz e sombra laboriosamente graduadas, a suavidade do grisê, a delicadeza do modelado e as suaves misturas cromáticas possibilitam uma interpretação muito realista dos objetos. Como veremos neste exercício de Esther Rodríguez, os lápis de cor, graças ao fino trabalho proporcionado por suas pontas afiadas, é um material adequado para desenhos de alta resolução, com acabamentos muito fotográficos.



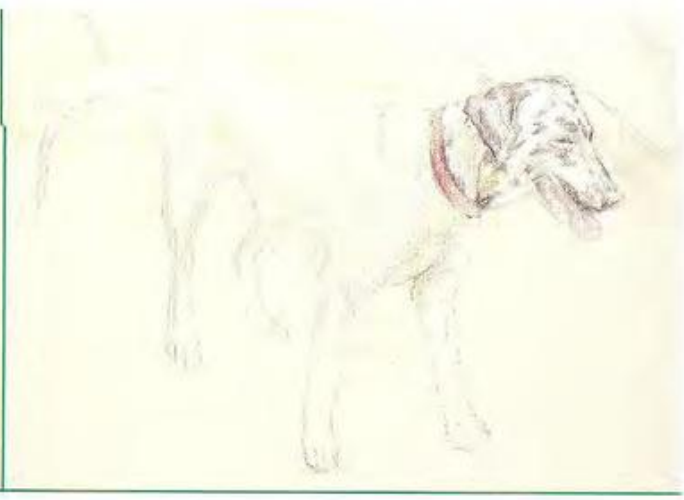
1

1. Por mais complexos que sejam os animais que observamos, é preciso tentar ver neles as formas elementares. Qualquer forma pode ser representada muito melhor a partir de elementos simples como um círculo, um retângulo ou um triângulo.

2. Desenvolvido o esquema geométrico prévio, desenhamos o perfil do modelo. Atentamos para a curvatura do lombo, para a forma das patas e desenhamos os traços da cara do animal.
A técnica do lápis de cor é condicionada pela intensificação progressiva de tons, matizes e contrastes, sobrepondo-se camadas de cores, ou seja, pintando do menos para o mais, o que possibilita um controle mais eficaz de valores e tendências. Se não fizermos isso, saturaremos rapidamente a superfície do papel, impedindo a aplicação de novas cores sobre as anteriores.



2

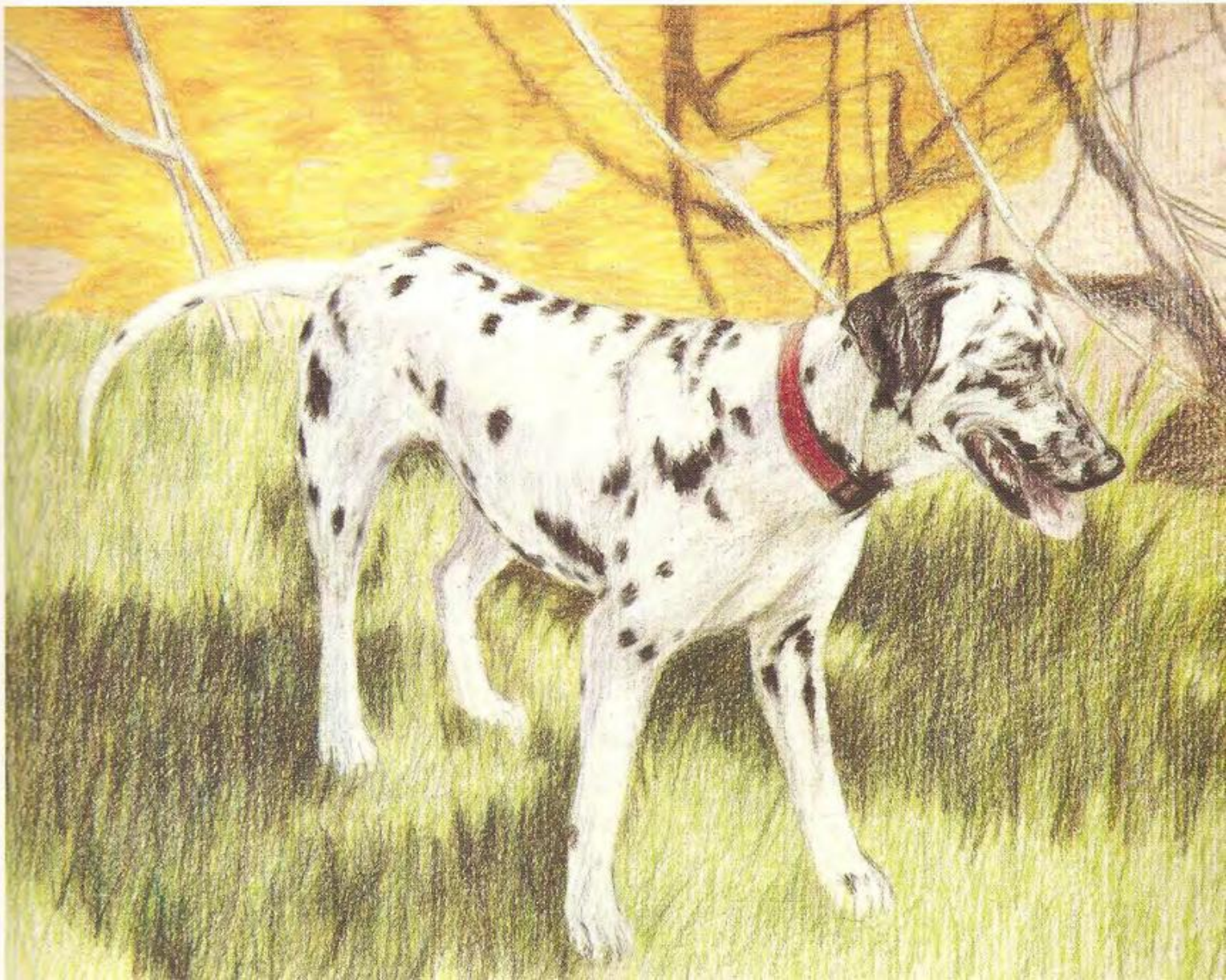


3

3. Neste tipo de desenho, o modelado precisa ser muito suave, sem saltos. A linha e o traço se desvanecem para dar lugar ao *dégradé* tonal. Cada fragmento do quadro deve ser resolvido com detalhe, descrevendo sem timidez brilhos, reflexos e texturas.

4. Os detalhes infundem maior dose de realismo fotográfico ao desenho. No entanto, não devem ser tratados de maneira isolada; devem ser sempre relacionados com a estrutura que lhes serve de base. Muitas vezes, apenas a sugestão da textura do objeto representado já é suficiente para obter um trabalho de alta resolução.

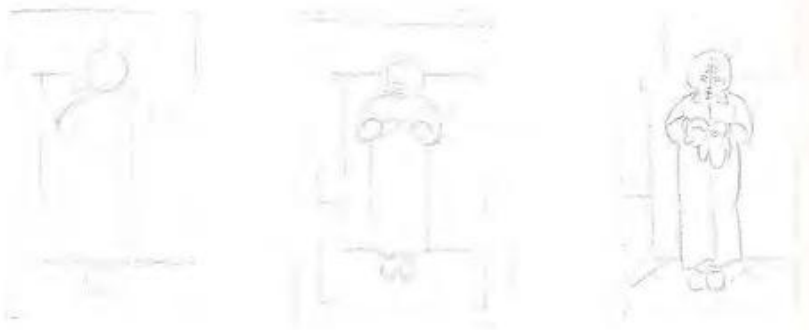
4



Uma menina com lápis-aquarela

Para elaborar a base do desenho, utilizamos as técnicas do lápis tradicional, mas ao dissolver as cores com água incorporamos as possibilidades do pincel como instrumento. Graças à fluidez e facilidade de controlar a obra e suas aguadas, os lápis-aquarela constituem um material flexível, adequados para interpretar temas com naturalidade e frescor. Neste exercício de Mercedes Gaspar, veremos como pode se resolver o retrato de uma menina com lápis solúveis em água, combinando num mesmo suporte traços e aguadas.

1



1. Sempre que estivermos diante de um modelo que possa apresentar dificuldades, a primeira coisa que deveremos fazer será resumir ao máximo seus componentes em formas geométricas simples que nos ajudem a compreender melhor sua estrutura.
Desse modo, vemos que se trata de uma composição simétrica dominada pela figura da menina que pode ser resolvida em bloco a partir de círculos e linhas retas.
Quando o perfil já parecer bastante claro, será possível abordar os detalhes internos da figura, como os traços fisionômicos e a posição dos braços que seguram o boneco.

2

2. Depois de fazer uma suave estruturação sintética, passamos ao desenho prévio; trata-se de desenvolver uma estrutura mais elaborada, dando conta dos detalhes apresentados pelo modelo. É recomendável iniciar o desenho com lápis de cor, que pode ser de tom intermediário. As cores mais utilizadas pelos artistas profissionais são o violeta, o rosado, o azul ou um terra. Isso porque tais cores depois se integram perfeitamente ao conjunto.

3. Aqui está um primeiro estágio colorido, mas ainda sem intervenção da água e do pincel. Observe que as zonas do desenho que depois serão aquareladas apresentam maior regularidade de traçados e grisês. Não há necessidade de muita cor; as camadas devem ser preferencialmente tênues, pois a água se encarregará de aumentar a intensidade de cada sombreado.

4. A melhor maneira de trabalhar é pintar sobre os traços com rapidez e segurança. Desse modo, as cores não se misturam em excesso nem se borram, mantendo-se as marcas originais do lápis. Podemos verificar como um simples grisê se transforma em aguada quando passamos um pincel com água abundante por cima. A água não funde por completo a cor, mas, além de proporcionar uma aguada uniforme, poupa o traçado paralelo feito com lápis-aquarela e cria esta curiosa textura que combina traço e mancha.

5. No desenho terminado, combinam-se zonas em que os traços foram aquarelados e partes com grisês e *dégradés*, em que ainda se enxerga o traço realçado pela textura do papel. Em seguida, depois que as zonas aquareladas estão totalmente secas, resolvemos o acabamento, diretamente com traços de lápis (corrigindo um perfil, definindo uma forma, realçando um contraste), cuidando para que eles fiquem evidentes no desenho final.

Técnica do pastel seco sobre fundo tonal

Com a cor podemos dar vida a uma infinidade de motivos, como esta natureza-morta proposta por Marta Bermejo Teixidor. Embora as misturas de cores se baseiem em conhecimentos básicos da teoria da cor, o pastel exige uma aplicação que intensifique o brilho de matizes esperados dessas barras que têm uma carga tão grande de pigmento. O pastel é aplicado desde o primeiro momento como qualquer outro sistema de desenho, ou seja, por meio do sombreado e do traço, utilizando-se tanto a ponta como o lado da barra; desse modo, entra em jogo uma linguagem totalmente compositiva.

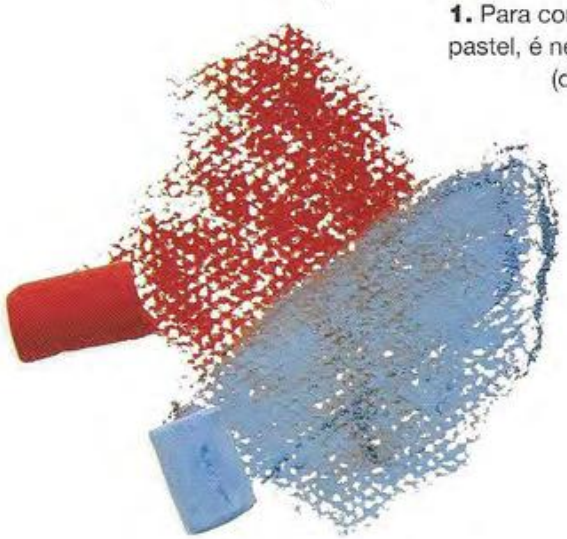
É útil saber que muitas vezes podemos corrigir sem apagar. É suficiente tapar o erro aplicando mais cor em cima; assim podemos corrigir um perfil. Na técnica do pastel seco, mesmo uma cor clara pode cobrir outra mais escura.

1

1. Para começar qualquer desenho com pastel, é necessário traçar as linhas (detalhadas ou sintéticas) que delimitam a silhueta do objeto. Elas devem ser tênues para poderem ser apagadas com facilidade em caso de erro. Trata-se de linhas gerais que devem manter as proporções adequadas.

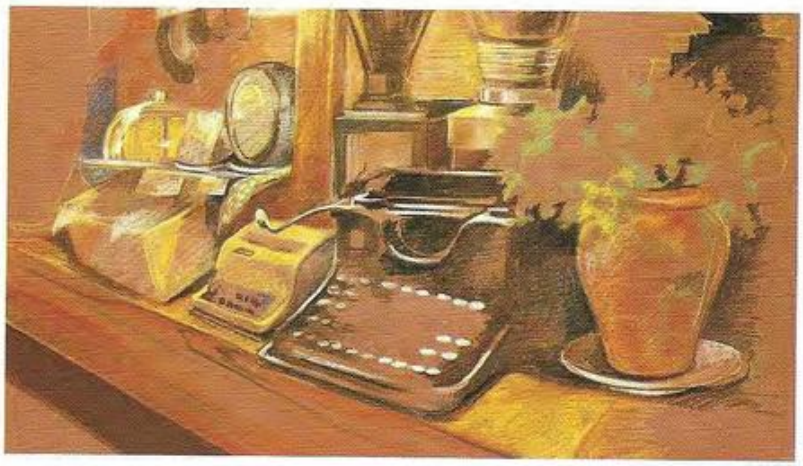
2

2. No modelo relacionamos mentalmente cada zona com um valor tonal determinado. Na representação, é preciso transferir esse sistema de valores tonais. Às zonas mais iluminadas correspondem valores cromáticos e tonais mais claros. Com os pastéis é recomendável trabalhar pressionando levemente, com suavidade, para ir construindo a obra do menos para o mais, do claro para o mais vivo, sem precipitações, sem cores densas e pastosas.



3

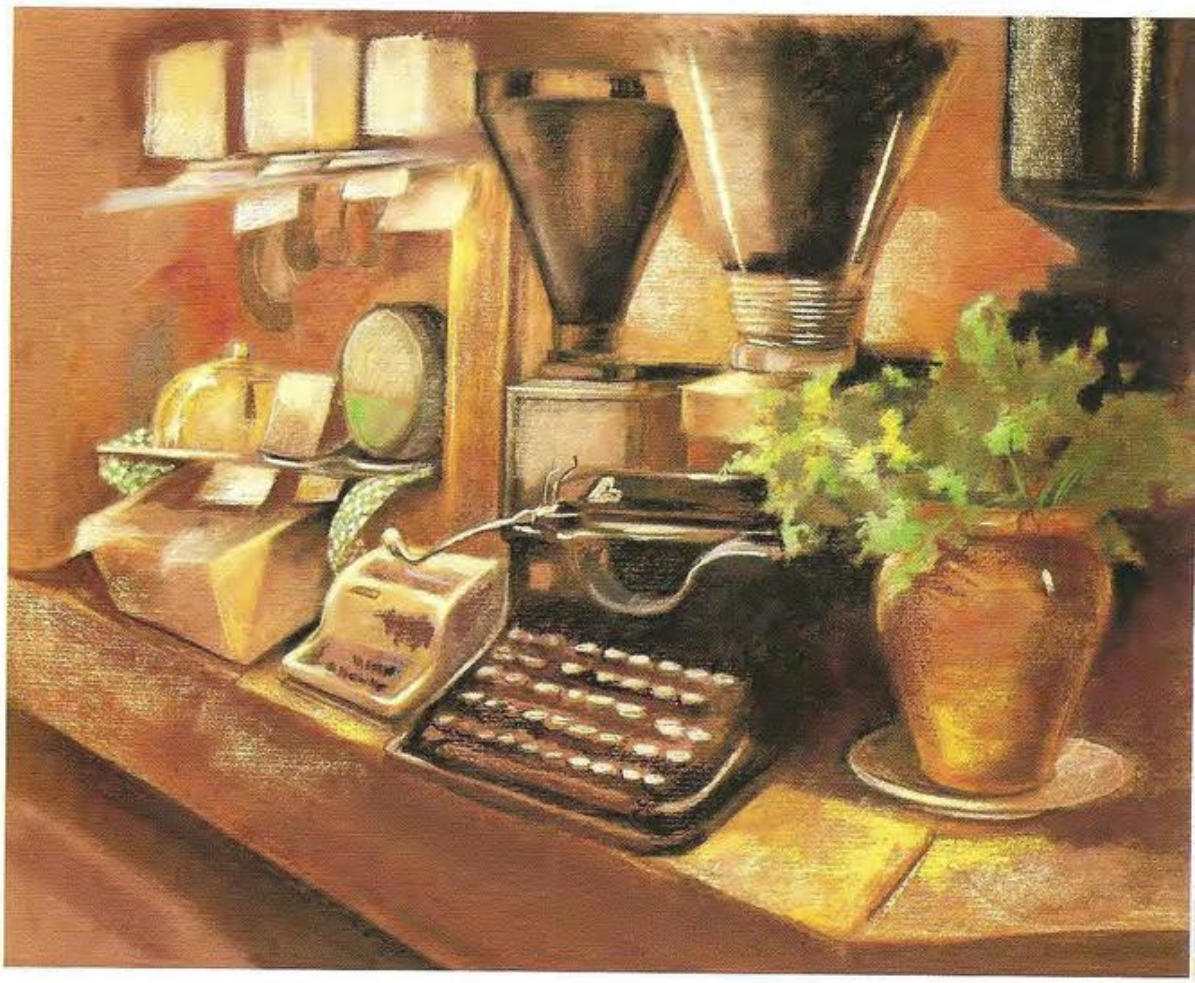
3. O pastel não deve ser misturado; ele sempre fica muito mais interessante quando as cores são obtidas por aplicação direta sobre o papel; mas isso não quer dizer que uma cor não possa ser fundida com outra, embora não seja conveniente abusar.



4

4. A elaboração do modelo exige do artista especial atenção para o efeito de fusão. O pastel é o material mais leve e direto que existe, mas, quando se faz uma pintura baseada em fusões de cor, o quadro perde toda a graça e espontaneidade. Devemos alternar as técnicas de *dégradé* com manchas diretas.

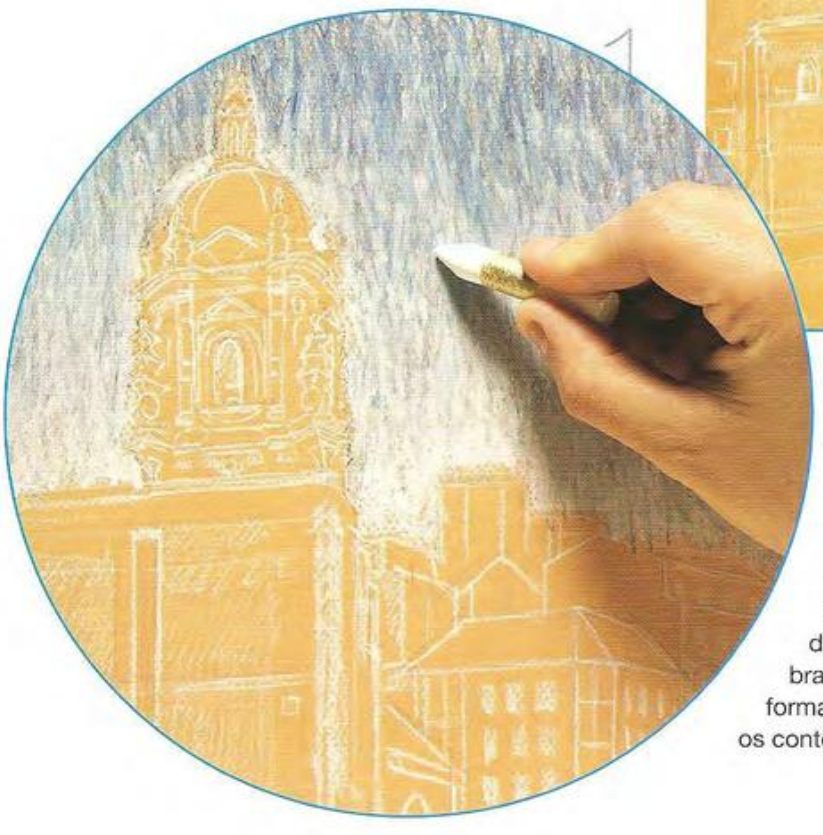
5. Um dos atrativos de um material macio como o pastel é a facilidade com que ele se mistura para criar tons suaves e aveludados, assim como sutis gradações de claro a escuro. O esfumado final de algumas zonas modifica a cor do fundo tonal por meio da aplicação de uma camada fina e semi-opaca de outra cor sobre esta. É preciso lembrar que, sempre que trabalhamos sobre papel colorido, temos de deixar claros, zonas sem cobrir, para que a cor do fundo interaja com os tons presentes no desenho.



5

Uma vista urbana com pastéis oleosos sobre um fundo tonal

Para fazer este exercício, Gabriel Martín escolheu uma vista urbana que possibilite desenvolver um desenho cromático com pastéis oleosos e ceras, baseado no dinamismo do traço e na vibração da cor. Pretende-se captar o efeito de luz na paisagem, evitando-se detalhes e construindo as formas por meio de um conjunto de traços curtos e verticais como se fossem impactos de cor. A capacidade expressiva do traço, o trabalho sobre fundo tonal e o rastro deixado pelas barras são recursos estéticos que contribuem para conferir tratamento mais expressivo ao desenho, demonstrando sua versatilidade e produzindo resultados especiais que podem converter-se no estilo particular de um artista.



1. Com um primeiro desenho feito com uma barra de cor branca, resolvemos a arquitetura de maneira simples e linear, com um tratamento mais detalhado na igreja do primeiro plano e mais esquemático no restante das construções.
A primeira coisa que se deve fazer numa paisagem é cobrir o céu. Isso será feito com uma combinação de azul da Prússia, azul ultramar, carmim, ciã e branco: com traços diretos, sobrepostos e direcionais formando um pequeno *dégradé* sem esfumar, respeitando os contornos dos edifícios.

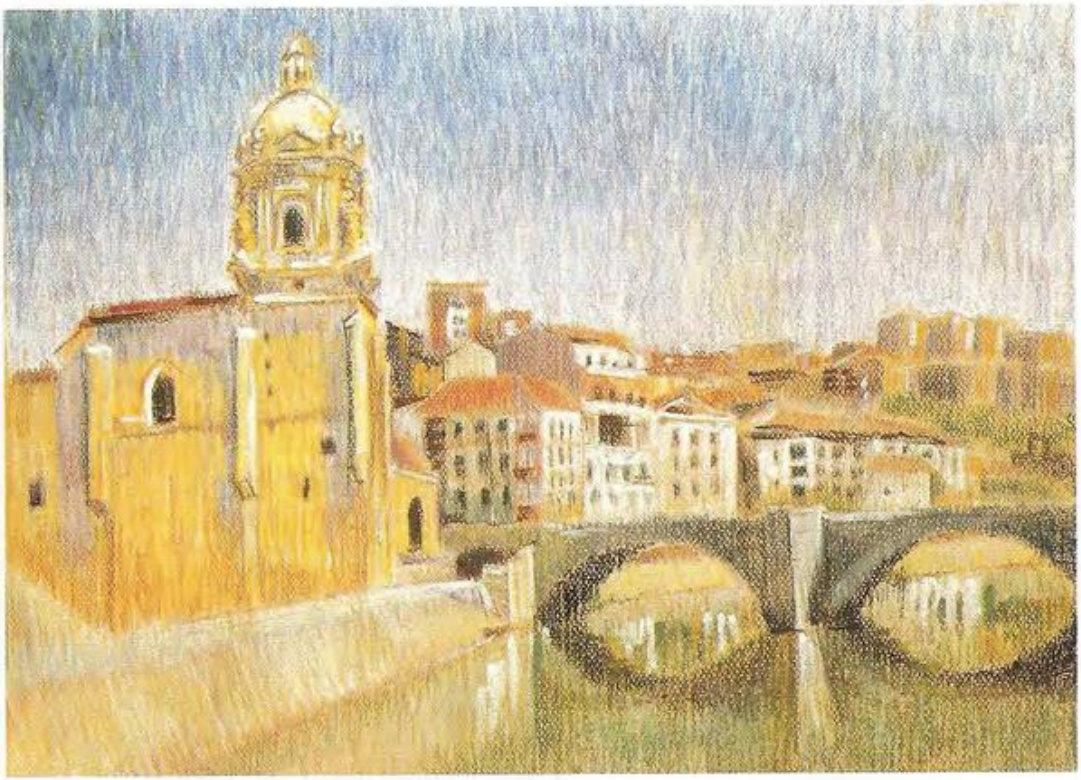
2. Resolveremos primeiro as sombras da ponte e da fachada da igreja com tons azulados e violeta. Procurando obter o efeito de contraste de cores complementares, cobrimos o restante da fachada com contornos amarelados e alaranjados. À medida que os edifícios se afastam do primeiro plano, a intensidade da cor também se atenua.

Progressivamente, aplicamos traços com mais energia, distinguindo mais claramente as fachadas iluminadas das sombreadas. Também aumentamos a perspectiva atmosférica diluindo e tornando difusos os perfis das fachadas.

A posição da barra sobre o papel produz diferentes espessuras e tipos de traços, com resultados diversos.

2

3. A justaposição de traços confere ao desenho um aspecto vibrante e dinâmico. Para simular os reflexos das fachadas na água, aplicamos traços saturados de branco e verde-oliva. Com tons mais intensos, de cores terra e preto, ressaltamos os contrastes mais acentuados das janelas da igreja e a zona sombreada dos arcos da ponte.



3

Glossário

A

Acetinado, papel. Papel de grão quase imperceptível, muito adequado para desenhar à pena e com lápis de grafite.

Aguada. Técnica de desenho e pintura praticada desde o Renascimento. Consiste em pintar com uma cor diluída em água, geralmente sépia, embora também possam ser aquarelas, nanquim ou anilina.

Atmosfera. Ar compreendido entre os primeiros e os últimos planos de uma composição, que se transforma em sucessivas camadas de neblina, graças ao maior contraste dos primeiros planos e ao descolorido e à menor definição dos planos mais distantes. É visível em paisagens terrestres e marítimas, especialmente com iluminação na contraluz.

B

Brilho. Efeito obtido por contraste entre um espaço em branco e as zonas mais ou menos escuras que o rodeiam.

C

Claro-escuro. Distribuição de luzes e sombras que produz o máximo contraste entre zonas iluminadas e escuras do desenho. Evidencia as zonas cujas formas e cores são visíveis apesar de envolvidas em sombras intensas.

Composição. Disposição dos diversos elementos presentes numa obra, da maneira mais equilibrada e harmônica possível. Compor é selecionar as melhores condições de harmonia e equilíbrio necessárias para o desenho ou a pintura.

Contraste. Oposição entre duas sensações cromáticas diferentes.

Cor local. Cor própria de cada corpo, quando não alterado por sombras e reflexos.

Cor tonal. Cor apresentada pela sombra dos corpos.

D

Dégradé. Diminuição de um valor tonal, passando gradualmente de um tom intenso a outro mais suave, de tal modo que não se produza uma transição brusca entre os dois.

E

Enquadramento. Forma imaginária, geralmente retangular, que circunscreve a visão que se tem do modelo, a fim de obter uma composição atraente.

Esboço. Fase preliminar de execução ou ensaio de desenho ou pintura, do qual pode derivar posteriormente uma obra definitiva. É feito com poucos traços, os suficientes para situar as características essenciais do desenho.

Esfumado (*sfumato*). Termo originado do italiano, que se aplica à técnica de desenho e pintura baseada no esbatimento dos contornos do modelo.

Esfumar ou esbater. Ação de estender a cor do material até que se desvaneça. Pode-se esfumar com qualquer parte da mão, mas também é possível utilizar esfuminhos, um pano de algodão, um pincel em forma de leque etc.

Esfuminho. Cilindro feito de papel, usado para esbater e degradar traços ou manchas de lápis de grafite, carvão, sanguina e outros materiais artísticos secos.

Estilete. Lâmina afiada para cortar papel, constituída por uma folha inserida num cabo de plástico.

Estruturação. Desenho preliminar que pretende plasmar a estrutura básica dos corpos por meio de figuras geométricas simples que fazem referência às formas exteriores do

modelo (cubos, retângulos, prismas...); estas constituem módulos.

F

Fatura. Designa a maneira de executar a obra. Assim, esta pode ser de fatura nervosa, brusca, delicada, lenta, rápida... A fatura define especialmente o estilo próprio de um artista.

Fixador. Líquido utilizado nos desenhos para fixar na superfície do papel o pó de que são compostos os diferentes materiais, evitando-se assim que parte da obra se desprenda do suporte. Pode ser encontrado em forma líquida ou em aerossol; é aspergido sobre as obras que precisem ser fixadas.

Fusão. Consiste em suavizar os contornos de duas cores ou tons, misturando-os para que formem ligeira gradação.

G

Gabarito. Molde recortado que se coloca sobre uma superfície para criar formas limpas e recortadas. É usado sobretudo na técnica do estresido.

H

Hachura cruzada. Rede de hachuras criada pelo cruzamento das linhas para simular cor texturizada.

I

Imprimadura. Primeira camada de pigmento recebida pela superfície do suporte, à guisa de preparação para desenhar em cima, com um procedimento determinado.

L

Linear, desenho. Desenho feito somente com linhas, portanto sem manchas ou sombras. O resultado é um modelo em que só se distinguem os contornos que desenham as formas essenciais do motivo.

M

Modelar. Apesar de se tratar de um termo de escultura, pode ser aplicado em desenho e pintura para designar o sombreado por meio da aplicação de diferentes tons, com a finalidade de criar a ilusão de tridimensionalidade.

P

Paralelas. Retas que, mesmo se prolongando no espaço, nunca se cruzam.

Pastel. Material de desenho composto por pigmento em pó (como matéria corante), goma arábica (como aglutinante) e uma carga de giz para os tons claros.

Penumbra. Zona de tonalidade intermediária, situada entre uma zona de luz e outra de sombra, própria ou projetada.

Perspectiva. Arte que representa graficamente os efeitos da distância em relação à aparência, à forma e à cor. Podemos distinguir a perspectiva linear, que representa a terceira dimensão ou profundidade por meio de linhas e formas, e a atmosférica, que representa a profundidade por meio de cores, tons e contrastes.

Ponta-seca. Espécie de lápis ou cabo com ponta de chumbo, prata ou ouro, usado no Renascimento como utensílio para desenhar, de características parecidas com as do lápis de grafite atual de gradação dura.

Ponto de fuga. Ponto único do horizonte para o qual convergem todas as linhas paralelas que vão para qualquer direção.

S

Simetria. Composição do desenho na qual se repetem os elementos do quadro em ambos os lados de um ponto ou eixo central.

Sombra projetada. Trata-se da sombra projetada pelo modelo sobre superfícies próximas a ele (chão, paredes, relva etc.).

Sombra própria. Zona de sombra pertencente ao objeto desenhado.

Suporte. Base material utilizada para pintar ou desenhar, como uma prancha de madeira, uma tela, uma folha de papel etc.

T

Textura. Qualidade tátil e visual que a superfície de um desenho ou pintura pode apresentar. Pode ser lisa, granulada, rugosa, áspera etc.

Tom. Termo de procedência musical que, aplicado à pintura, se refere ao vigor e ao relevo de todas as partes da obra em termos de colorido e luminosidade. Conseguem-se tons diferentes com carvão ou giz pastel exercendo maior ou menor pressão sobre a barra.

V

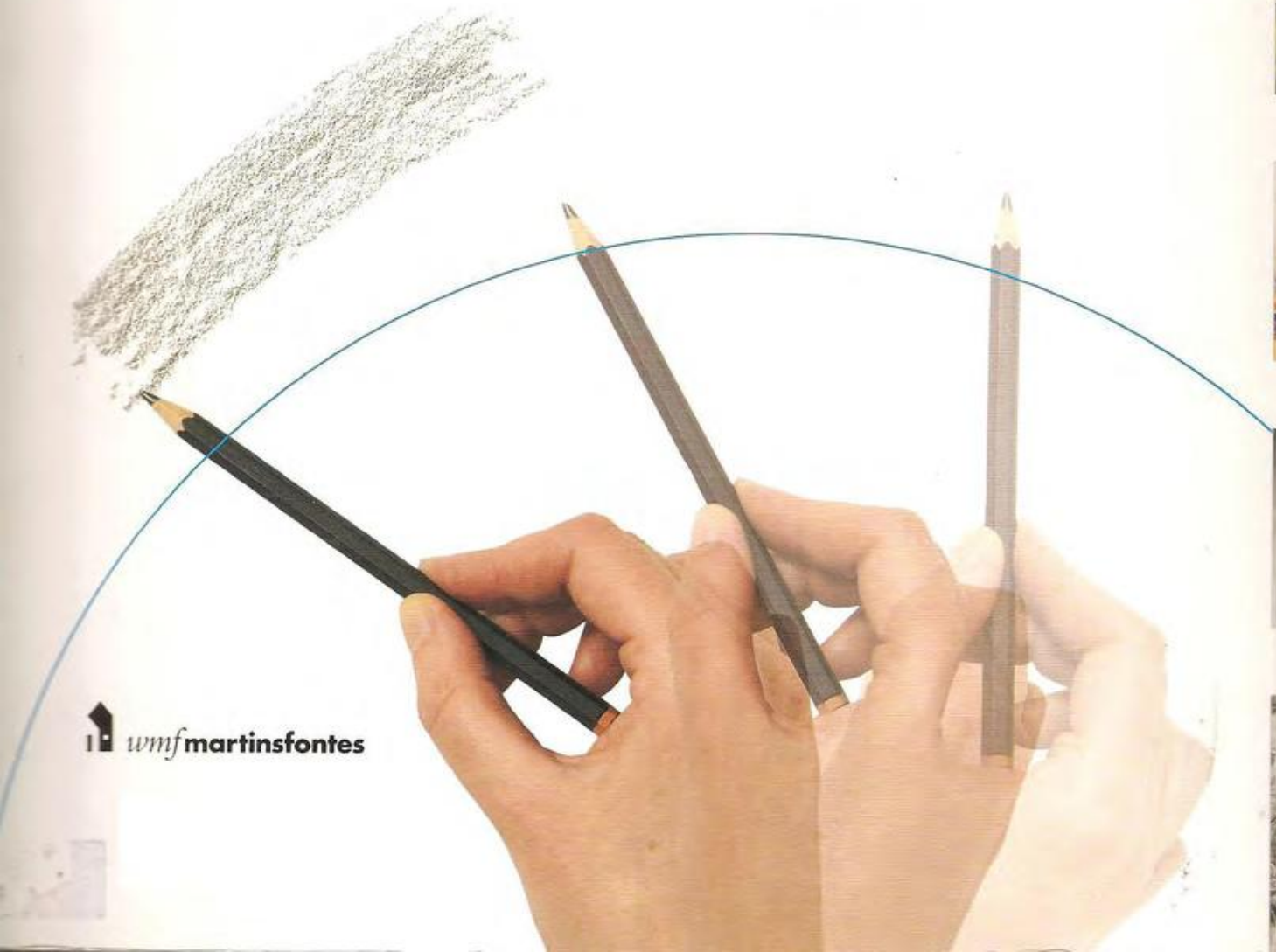
Valorização tonal. Atribuição de graus de claridade ou sombra apresentada por uma cor. Quando atribuímos um tom a determinada zona da representação de um modelo, estamos utilizando de maneira prática o sistema de valores tonais, já que cada tom tem seu próprio valor.

Velatura. Camada de cor transparente sobreposta a outra cor, intensificando-a ou modificando-a.

Volume. Em desenho, efeito de tridimensionalidade na representação de um modelo no espaço bidimensional.

iniciar sua formação
ara iniciar-se em
tístico, é necessário
ter um conhecimento prévio das técnicas de representação do desenho. É isso precisamente o que este livro oferece: um guia completo e pormenorizado dos princípios elementares do desenho, dos materiais e instrumentos mais comuns, das técnicas básicas para dominar traços, hachuras e sombreados, assim como a composição, a estruturação e a valorização tonal, entre muitas outras coisas.

Tudo isso é explicado por meio de numerosas imagens, com demonstrações práticas, conselhos e truques da profissão, análise de obras e exercícios passo a passo. Enfim, este livro é um manual completo que incentiva os iniciantes a dar os primeiros passos, orientando o estudante na realização de esboços que produzirão obras acabadas e inspirando os amantes do desenho a experimentar novas técnicas e a rememorar o que já aprenderam.



wmf martinsfontes